

GÖTEBORGS UNIVERSITET
Institutionen för journalistik- och masskommunikation
Examensarbete i Medie- och kommunikationsvetenskap



Bild: Anders Egle

ELEVERS MEDIEKOMPETENS I FOKUS

En studie av hur elever
på ett gymnasium
upplevde att de utvecklade
sin mediekompetens
i ett FN-rollspel.

Av: Maud Ahlström & Peo Granberg

Uppdragsgivare: Karin Fogelberg
Handledare: Britt Börjesson

Hösttermin 2009

ABSTRACT

Titel: Elevers mediekompetens i fokus - En studie av hur elever på ett gymnasium upplevde att de utvecklade sin mediekompetens i ett FN-rollspel.

Författare: Maud Ahlström & Peo Granberg

Kurs: Examensarbete i Medie- och kommunikationsvetenskap

Termin: Hösttermin 2009

Syfte: Vårt syfte är att analysera hur elever på ett gymnasium upplevde att de utvecklade sin mediekompetens i ett FN-rollspel.

Metod och material: Undersökningen består av tre delar. Respondent intervjuer med sex elever som vi analyserat enligt kvalitativ metod. Informantintervjuer med tre lärare och en skolledare som vi analyserat enligt kvalitativ metod men som främst används som bakgrundsmaterial. En enkätundersökning som vi har analyserat enligt kvantitativ metod.

Huvudresultat: Vi fann att eleverna utvecklande olika förhållningssätt till innehållet i media och att deras mediekunskaper skilde sig åt på flera plan. För att analysera detta sammanställde vi idealtyper, med vilka materialet drogs isär för att tydliggöra skillnaderna. Med hjälp av idealtyperna vill vi visa på olika förhållningssätt i att kritiskt granska media innehållet, att själv producera innehåll och att lära;

Självständig samhällskritiker; som gärna söker på nätet på egen hand och har lätt för att motivera och analysera enligt källkritiska metoder. Uppmärksammar inte bilder i medias innehåll. Har inte något behov av att skapa eget medieinnehåll. Ser lärandet som en individuell process, - det är roligare när man kommer fram till det själv.

Trygg mediegranskare; använder sig av den uppsättning länkar som finns tillgänglig. Är noga med att metodiskt följa de regler som gäller för att granska innehållet i media. Väljer hellre säkra kort. Ser till bilders betydelse men har inte så stort behov att själv skapa innehåll i media. Ser lärandet som en kollektiv process - vi lär av varandra.

Design intresserad medieproducent; Är inte så genomtänkt när det gäller att förhålla sig kritisk men känner till en hel del om källkritik. Läger dock större vikt vid innehållets form, än på dess innehåll och är medveten om bilders kommunikativa förmåga. Har en önskan om att själv representera och skapa innehåll i media.

Vår undersökning visade också att eleverna beroende på program och kön uppfattade kontexten, det vill säga FN-rollspelet som helhet, lite olika. Skillnaden kan bero på att eleverna hade olika mycket förståelse om klimatfrågan. Svårighetsgraden varierade därför för eleverna. Skillnaden kan också bero på att eleverna hade synpunkter på den diskurs som gäller för ett FN-rollspel. En diskurs som är tänkt att motsvara FN's riktiga när det gäller normer och regler.

Key words: Mediekompetens, Media Literacy, Media Education, Sociokulturellt perspektiv, ett utvidgat textbegrepp, hegemonisk diskurs, idealtyper

SAMMANFATTNING

I en allt mer medierad värld har de flesta ett behov av att på ett kompetent sätt kunna använda de möjligheter som media ger. Både för att kunna söka kunskap genom media och för att själv kunna producera innehåll i media. Med elevperspektivet i fokus har vi därför valt att studera hur mediekompetensen utvecklas under ett avgränsat projekt på gymnasiet – ett FN-rollspel.

Vi fann att eleverna utvecklande olika förhållningssätt till innehållet i media och att deras mediekunskaper skilde sig åt på flera plan. För att tydliggöra detta sammanställde vi tre idealtyper. Med hjälp av dessa tre idealtyper vill vi visa på olika förhållningssätt i att kritiskt granska medieinnehållet, att själv producera innehåll och att lära.

Självständig samhällskritiker; som gärna söker på nätet på egen hand och har lätt för att motivera och analysera enligt källkritiska metoder. Uppmärksammar inte bilder i medias innehåll. Har inte något behov av att skapa eget medieinnehåll. Ser lärandet som en individuell process - det är roligare när man kommer fram till det själv.

Trygg mediegranskare; använder sig av den uppsättning länkar som finns tillgänglig. Är noga med att metodiskt följa de regler som gäller för att granska innehållet i media. Väljer hellre säkra kort. Ser till bilders betydelse men har inte så stort behov att själv skapa innehåll i media. Ser lärandet som en kollektiv process - vi lär av varandra.

Design intresserad medieproducent; Är inte så genomtänkt när det gäller att förhålla sig kritisk men känner till en hel del om källkritik. Läger större vikt vid innehållets form, än på dess innehåll och är medveten om bilders kommunikativa förmåga. Har en önskan om att själv representera och skapa innehåll i media.

Som pedagogisk utgångspunkt har vi valt det sociokulturella perspektivet för lärande, med fokus på att allt lärande är medierat och sker i en kontext. Det sammanhang i vilket lärandet utvecklas är alltså betydelsefullt. I resultatet ser vi också att eleverna beroende på program och kön uppfattade kontexten, det vill säga FN-rollspelet som helhet, lite olika. Skillnaden kan bero på att eleverna hade olika mycket förförståelse om själva ämnet - klimatfrågan. Svårighetsgraden varierade därför för eleverna. Skillnaden kan också bero på att eleverna hade synpunkter på den diskurs som gällde för FN-rollspelet. En diskurs som är tänkt att motsvara FN's egna, när det gäller normer och regler. En diskurs som kan ses som ett exempel på en makthierarki - en hegemonisk diskurs.

Vår undersökning genomfördes i anslutning till FN-rollspelet, där sex elever, tre lärare och en skollärdare intervjuades. Svaren analyserades enligt en kvalitativ metod. Material hämtades också från en enkätundersökning som besvarades av eleverna, efter att de genomfört projektet. Enkätsvaren är analyserade enligt en kvantitativ metod och resultatet är generaliserbart eftersom det rör sig om ett totalurval.

De idealtyper som vi har tagit fram med hjälp av elevintervjuerna är ett försök att lyfta fram och se på förekomsten av de olika kompetenser som omfattas av Media Literacy begreppet och att visa på olika förhållningssätt eller strategier när det gäller mediekompetens. Vårt mål var att ge en så bred och varierad bild som möjligt. Avslutningsvis tar vi upp Thomas Ziehes diskussion om möjlighetshorisonter och jämför dessa med de framtagna idealtyperna. De kulturella tendenser som där kan ses, är en uppmaning - att ta vara på de enskilda elevernas olika strategier för att tillskansa sig en mediekompetens.

INNEHÅLL

ABSTRACT.....	2
SAMMANFATTNING	3
INLEDNING.....	7
BAKGRUND.....	8
EU anser att medborgarna bör utveckla kompetenser för ett livslångt lärande.....	8
GY-11- nya program mål för samhällsvetenskapsprogrammet rörande mediekompetens.....	9
Mediekompetens inom ramen för ämnet Samhällskunskap som det ser ut idag	9
FN-rollspel - mål och förutsättningar	10
Om arbetssättet i genomförande av ett FN-rollspel	10
TEORI.....	12
Om mediernas roll i samhället – hur det håller på att förändras	12
I de aktuella teorierna liknas informationsmediering vid en kommunikationsprocess	13
Det utvidgade textbegreppet – hur vi ”läser” innehållet.....	13
Vår definition av mediekompetens utifrån begreppen ”Media Literacy” och ”Media Education”	14
Hur lär sig barn använda medier?.....	16
Om källkritik	16
Sociokulturellt perspektiv på lärande – kontextens betydelse	17
Hegemonisk diskurs – handlar om hur makten inom en diskurs säkerställs	18
Möjlighetshorisonter - tre sätt med vilka och ungdomar i dag kan förhålla sig till sin omvärld.....	19
SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR	20
Syfte	20
Frågeställningar	20
Tema 1: Hur praktiserar eleverna ett kritiskt förhållningssätt till media under projektet?.....	20
Tema 2: Hur producerar eleven innehåll i media under projektet?	20
Tema 3: Hur upplever eleverna lärosituationen i projektet?.....	20
METOD.....	21
Val av projekt.....	21
Urval av elever	21
Intervjuer med elever – kvalitativ metod	22
Tre idealtyper	22

Enkätundersökning – kvantitativ metod.....	23
Bortfall.....	23
Enkät svar.....	23
Val av lärare och skolledare.....	24
Operationalisering av frågeställningar.....	24
Tema 1: Hur praktiserar eleverna ett kritiskt förhållningssätt till media under projektet?.....	24
Tema 2: Hur producerar eleven innehåll i media under projektet?.....	25
Tema 3: Hur upplever eleverna lärosituationen i projektet?.....	25
Validitet.....	25
REDOVISNING AV RESULTAT SAMT ANALYS.....	27
Elevernas syn på kontexten och på dess betydelse för lärandet.....	27
Elevers syn på läroprocessen och på att utveckla mediekompetens.....	30
En analys av arbetsform och FN-rollspel utifrån två perspektiv.....	31
Hur elever praktiserar ett kritiskt förhållningssätt till media.....	32
Vilka medier använder eleverna sig av för att söka information?.....	32
Vilka källor på internet använder eleverna och hur hittar eleverna dem?.....	33
Hur gör eleverna när de kritiskt granskar innehållet i medierna?.....	34
Hur eleven producerar innehåll i media – vi ser ett utvidgat textbegrepp.....	36
Hur väljer eleverna ut bilder och symboler till sina presentationer och med vilka hjälpmedel?.....	36
Hur tillgodogör sig eleverna information från Internet?.....	37
Hur användes Internets interaktiva funktioner?.....	37
Hur ser eleverna på att lära sig mediekompetens utifrån lärandeperspektiv?.....	38
Tre idealtyper.....	39
Självständig samhällskritiker.....	39
Trygg mediegranskare.....	40
Design intresserad medieproducent.....	42
SLUTSATSER OCH DISKUSSION.....	44
Vi ser på arbetssätt och kontextens betydelse ur två perspektiv.....	44
Vi ser på hur eleverna väljer media och arbetar med källkritik.....	44
Vi ser på förekomsten av ett utvidgat textbegrepp.....	45
Vi ser på våra idealtyper utifrån möjlighetshorisonter.....	45
Tankar om hur skolan kan möta elevernas olika förhållningssätt.....	47
Tankar om Fortsatt forskning.....	47

LITTERATURFÖRTECKNING.....	48
Bilaga 1 Frågor till Elever IT/MEDIA och Samhäll/TVÄR.....	50
Bilaga 2 Anonym elevenkät.....	51

DIAGRAMFÖRTECKNING

Diagram 1: Elevernas värdering av projekt som arbetsform	28
Diagram 2: Elevernas värdering av projekt som arbetsform sett utifrån program och kön.....	28
Diagram 3: Elevernas värdering av FN-rollspelet som helhet	29
Diagram 4: Elevernas värdering av FN-rollspelet som helhet sett utifrån program och kön.....	29

TABELLFÖRTECKNING

Tabell 1: Använt sig av Internets interaktiva funktion	38
--	----

INLEDNING

Hur utvecklas mediekompetens i skolan? Frågan, ställd av Karin Fogelberg, forskare på JMG, syftar till att ta reda på hur elever använder sig av media i inlärningssyfte. Eller, om hur elever genom att använda media för att söka kunskap och bearbeta kunskap utvecklar en generell kompetens om att nå kunskap med stöd av media.

Vilka faktorer påverkar hur eleven söker, sällar och väljer bland utbudet i media? Ett utbud som snarare formats av olika aktörers intressen än av att göra en opartisk och objektiv presentation. När eleverna använder media i inlärningssyfte, som "lärobok", måste de därför inta olika förhållningssätt till det som presenteras. Innehållet kan till exempel vara vinklat och endast ge en del av sanningen. Hur avgör man då sanningshalten i budskapet?

När vi sett på elevernas tillvägagångssätt har vi utgått ifrån två olika aspekter. En av dem är att kritiskt granska innehållet. Vem är avsändaren? Vad är avsändarens avsikt? Det andra sättet att förhålla sig till media är att formen ges ett värde i sig. Vilket uttryck skapas? Vilka kunskaper nås genom att själv producera material, och arbeta med olika former av representation?

De två aspekterna har sin grund i betydelsen av de engelska uttrycken "Media Literacy" och "Media Education" som båda handlar om mediekompetenser. Media Education avser processen, hur man utvecklar en kompetens i media, Media Literacy däremot är målet.

Vårt syfte är att analysera hur eleverna på ett gymnasium upplevde att de utvecklade sin mediekompetens i ett FN-rollspel. Det pågick under tre sammanhängande veckor. Eleverna läser på två inriktningar inom samhällsprogrammet och arbetade till stor del självständigt i grupper om två eller tre elever. FN-rollspelet avslutades med "förhandlingar i general-församlingen", där alla deltog.

Efter avslutat rollspel ställde vi frågor till eleverna om hur de hade använt sig av medier i projektet. Vi analyserade intervjuerna utifrån en kvalitativ metod. Här konstruerade vi även tre förhållningssätt, eller idealtyper, för att lyfta fram tre olika strategier som vi urskiljer i vårt material.

Vår undersökning består även av en enkät. Enkätfrågorna ställdes för att utvärdera projektets olika delar, men också för att ta reda på hur eleverna hade använt sig av interaktiva medier. Analysen av enkäten är gjord enligt kvantitativ metod.

Vi har i vår undersökning intervjuat lärare och skolledare för att kunna ta del av deras tankar om skolans övergripande mål och om hur elever i FN-rollspelet tänks utveckla mediekompetens. Dessa intervjuer fyller två funktioner i uppsatsen, dels hjälper de oss att definiera bakgrunden för FN-rollspelet och mediekompetens i skolan rent allmänt, dels kommer de att tydliggöra några av de empiriska resultat som vi ser i elevintervjuerna.

BAKGRUND

Det finns mycket skrivet på många nivåer både globalt och lokalt om vikten av att alla medborgare utvecklar en mediekompetens. Vi kommer först att ge en kort bakgrund, om de direktiv och målsättningar som man formulerat inom EU om lärande och mediekompetens. I Sverige formuleras just nu nya program mål för Gymnasiet GY 11. Vi ger en kort redogörelse av dessa, i den form de nu befinner sig i, utifrån medieperspektiv.

Vi förklarar också de pedagogiska målen för FN-rollspelet och återger lärares och skolledares tankar runt projektets arbetsform och om hur eleverna utvecklar mediekompetens i skolan.

EU ANSER ATT MEDBORGARNA BÖR UTVECKLA KOMPETENSER FÖR ETT LIVSLÅNGT LÄRANDE.

Europeiska Unionen (EU) diskuterade år 2000 de olika förändringar för kommunikation som den nya informationsteknologin bar med sig. Globaliseringen och ett allt större användande av digitala medier för kommunikation och information gör att synen på ekonomi, resurser och tillväxt förändras. Vidare konstateras att människan är vår viktigaste resurs i ett kunskaps-samhälle, det är därför viktigt att alla ges möjlighet till ett livslångt lärande. Målet för EU är att alla ska ges samma möjligheter, att aktivt delta som samhällsmedborgare inom kultur, samhälle och näringsliv. (Proposal for a RECOMMENDATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on key competences for lifelong learning COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES, 10.11.2005)

År 2006 fastställdes inom Europeiska Unionen (EU) åtta nyckelkompetenser som anses viktiga för det livslånga lärandet.

"The European Reference Framework of Key Competences was defined in the "Recommendation on key competences for lifelong learning" adopted by the Council and the European Parliament in December 2006 as a result of five years of work by experts and government representatives collaborating within the Open Method of Coordination. The Recommendation defines 8 key competences:

- *Communication in the mother tongue;*
- *Communication in foreign languages;*
- *Mathematical competence and basic competences in science and technology;*
- *Digital competence;*
- *Learning to learn;*
- *Social and civic competences;*
- *Sense of initiative and entrepreneurship; and*
- *Cultural awareness and expression. "*

"This study covers all the competences, while taking a particular focus on the last five, which are cross-curricular in nature. These key competences are not finite and their development should be supported by transversal skills such as critical thinking, creativity, initiative, problem solving, risk assessment, decision-making and the constructive management of feelings." (ec.europa.eu)

En av dessa nyckelkompetenser är digital kompetens som vi direkt kan knyta an till våra funderingar om hur mediekompetensen utvecklas i den svenska skolan. Några av de andra nyckelkompetenserna kan man också på olika sätt koppla till användandet av digitala medier men inledningsvis vill vi främst lägga fokus på att man inom EU anser att medlemsländernas skolor bör utbilda eleverna i digital kompetens.

Man har inom EU upprättat regler för användandet av digitala medier avseende upphovsmannarätt och integritetsrelaterad problematik för medborgarna. Man har också utifrån mer långsiktiga aspekter som "ett livslångt lärande" utvecklat stödprojekt som ska gynna utformningen av ett mer homogent utbildningsväsen genom att skapa bättre samarbete mellan ländernas olika institutioner för utbildning.

År 2009 ställer Europeiska Gemenskapernas Kommission samman skäl samt rekommendationer för hur man inom länderna ska bygga upp en bättre medvetenhet om medier och dess skiftande funktioner, samt reglera marknaden för aktörerna inom EU. Dessa rekommendationer kan ses som just rekommendationer. Ansvar för varje lands utbildningsväsen ligger dock på nationell nivå.

GY11 - NYA PROGRAMMÅL FÖR SAMHÄLLSVETENSKAPSPROGRAMMET RÖRANDE MEDIKOMPETENS

Nu finns ett beslut på hur den svenska gymnasieskolan skall se ut i framtiden, även kallat GY11, vilket är en förkortning för Gymnasieskolan år 2011. Den nuvarande regeringen fattade beslut om propositionen, eller förslaget, våren 2009 och riksdagen biföll förslaget den 21 oktober 2009. Regeringen har därefter gett Skolverket i uppdrag att förbereda de förändringar av gymnasieskolan som föreslås. Nu så börjar det bli tydligt vad som kommer att ske. Sex högskoleförberedande program föreslås, där det nuvarande medieprogrammet blir en inriktning inom samhällsvetenskapsprogrammet. (Skolverket) Ja enligt det senaste förslaget från Skolverket, ett andra utkast, som är ute på remiss, ser det ut att bli två inriktningar: Information och journalistik, samt Medieproduktion. En uppdelning som funnits tidigare på olika gymnasieskolor och som rimmar väl med det som formulerats på EU-nivå. Skolverket tänks ta beslut i frågan hösten 2010.

MEDIKOMPETENS INOM RAMEN FÖR ÄMNET SAMHÄLLSKUNSKAP SOM DET SER UT IDAG

För att ge en bakgrund till varför man i skolan genomför ett FN-rollspel kan vi återknyta till de styrdokument som finns för varje ämne. Inom ämnet samhällskunskap finns ett flertal kriterier som kan nås i ett FN-rollspel. Och det finns också utifrån medieperspektiv, en rad mål som hänger samman med att utveckla mediekompetens. I kursplanen presenteras ämnets karaktär samt kompetenser som eleven bör lära sig. I ämnet samhällskunskap uttrycks detta syfte på följande sätt:

"I ett komplext samhälle med stort informationsflöde och snabb förändringstakt bidrar ämnet samhällskunskap med att utveckla ett kritiskt förhållningssätt. Detta innebär att

utveckla förmågan att söka, granska, strukturera och värdera fakta från olika källor och medier samt kunna formulera sig och dra slutsatser.” (Skolverket)

Målen har många likheter med de kompetenser som eleverna bör utveckla i mediekompetens. Mål som till stor del handlar om att eleverna ska lära sig att kritiskt granska och att själva ta ställning, kunna formulera sig och dra slutsatser.

FN-ROLLSPEL - MÅL OCH FÖRUTSÄTTNINGAR

Ett FN-rollspel är en övning i demokrati och ett sätt för eleverna att vidga sin omvärldsbild. I årets FN-rollspel, som handlar om klimatfrågan, får eleverna också lära sig mycket om detta och att utifrån varje lands förutsättningar, ta ställning i klimatrelaterade frågor.

Skolans motiv för att genomföra ett FN-rollspel hänger samman med skolans övergripande mål: Att vidga elevernas omvärldsbild, och att utveckla elevernas kritiska tänkande – vilken är viktig del inom begreppet mediekompetens. I vår intervju med skolledaren motiveras vikten av att utveckla elevens mediekompetens på följande sätt:

”Man måste ha en mediekompetens för att kunna vidga sin omvärldsuppfattning, och för att kunna se saker ur ett helhetsperspektiv, om man inte får in medieperspektivet? Hur ska man då kunna orientera sig i samhället?” (Skolledare)

FN-rollelet genomfördes med hjälp av personal från GR-utbildning som hade rollen som ordförande i generalförsamlingen. Det här är ett väletablerat rollspel som genomförs varje år på en mängd olika gymnasieskolor.

OM ARBETSSÄTTET I GENOMFÖRANDE AV ETT FN-ROLLSPEL

Arbetsättet för projektet har tre avgörande skillnader gentemot traditionell undervisning; det sker under en längre sammanhängande period, planering av tid och arbete sker av eleverna själva och flera ämnen integreras i projektet.

Eleverna arbetar i grupper om två eller tre och har i sin roll till uppgift att ta reda på fakta om landet och lära känna landets förutsättningar så väl att de kan ta ställning i klimatfrågor. Som arbetsätt betraktat kräver det att eleverna kan arbeta självständigt och organisera sitt arbete själva.

Eleverna har inte tillgång till något tryckt material om länderna utan de har fått söka information själva, till stor del på internet. Till sitt förfogande har de haft en uppsättning ”säkra” länkar som lärarna ställt samman på en gemensam webbsida. Eleverna har också utformat eget material för sitt land som de distribuerat till de andra länderna.

Vår undersökning handlar om de två momenten; dels att använda media som källa för kunskap, genom att söka och att sälla, dels att med hjälp av olika program själva producera media.

Vi frågade lärarna om hur det rent praktiskt gick till när eleverna letade och sällade information på Internet?

Problemet är ofta, menar lärarna att om inte eleverna hittar svaret omedelbart eller genom "ett klick" är det svårt att gå vidare. En av utmaningarna är att lägga ut lagom mycket information, så att det är möjligt för eleven att sedan "hitta själv". Att avgränsa sökningen kan också vara ett problem, som även lärarna själva kan uppleva.

Dilemmat är som en lärare uttryckte det att om man lägger ut för mycket "färdigtuggat" material tar man bort en viktig del av uppgiften. Det blir heller inte lika intressant för eleven, utan målet är att eleverna ska öva på att söka, för att bli duktiga på detta. Ett mål som vi kan se överensstämmer med EU's nyckelkompetenser för ett livslångt lärande.

TEORI

Vi har för att skapa förståelse för problematiken i att använda media i en lärosituation, använt oss av en serie teoretiska resonemang. Alla är inte lika centrala för vår undersökning, men vi tror att de alla behövs för att ge en komplett bild av vårt tillvägagångssätt. Mediekompetens är ett ämne som inte enbart kan ses ur de teorier som gäller för att analysera media. Ämnets karaktär och funktion handlar också i allra högsta grad om lärande, i det här fallet ett lärande som sker i ett rollspel.

Vi börjar vår presentation av de teoretiska resonemangen med att ta upp medias förändrade roll i samhället, så som en medieforskare ser det. Vår avsikt här är att skapa en förståelse för de rekommendationer som EU har om behovet av en större mediekompetens hos medborgarna.

Den andra funderingen runt hur vi betraktar innehållet i media berör det utvidgade textbegreppet. Det är inte enbart kvantiteten som har ökat, kvalitén har blivit bättre. Om vi med bättre kvalitet avser att innehållet kan förmedlas mer autentiskt. Vi ger en kort summering av de tankar som leder fram till en vidgad syn på med vilka kompetenser som man "läser" media innehåll. Media Literacy och Media Education är nästa steg. Begreppen definieras utifrån forskning och EU's direktiv.

Vårt nästa fokus är lärandet hos eleverna och vi startar med att se på vem som lär unga om media. Här utgår vi från den forskning som finns om ungas medievanor och teoretiska fragment om den kulturella moderniseringsprocessen. Kunskapen som eleverna bör känna till innehåller en stor del källkritiska angreppssätt. Vi har sammanfattat dessa och vill visa vilken roll de har i våra frågeställningar.

Lärandet har vi valt att se med glasögon som fokuserar på ett sociokulturellt perspektiv. Här redogör vi för de grundläggande principerna för detta, vilka delvis handlar om kontextens betydelse för det eleven lär sig. Vi har även valt att se det här utifrån en hegemonisk diskurs. Detta för att ge läsaren ytterligare ett par glasögon, som lyfter fram maktperspektivet.

OM MEDIERNAS ROLL I SAMHÄLLET – HUR DET HÅLLER PÅ ATT FÖRÄNDRAS

Förändringen i samhället är givetvis mer komplex än att den går att sammanfatta på några rader, men kopplat till medieperspektiv på lärandet upplever vi att dessa tankegångar om förändring är viktiga för vårt fokus. Michael Crozier, lektor i politisk vetenskap, diskuterar i en artikel hur medierna har påverkat vårt samhälle och hur man kan se på det politiska budskapet i media. (Crozier) Troligtvis gäller många av de här tankarna som befinner sig på ett mer teoretiskt plan även generellt för medierna som helhet.

Tanken är följande. Den ökade mängden aktörer och det ökade nätverkandet tillsammans med en allt mer global struktur leder till en mer pluralistisk attityd till olika fenomen. Informationen sker inte längre i en linjär process från avsändare till mottagare. Medierna kan inte betraktas ur ett begränsat perspektiv, vilket innebär att det inte går att ge en ensidig bild av ett kunskapsinnehåll, vilket i sin tur resulterar i ett behov av en mer komplex förklaringsmodell av olika fenomen.

Tidigare kunde beslutsfattare ta hjälp av experter och med deras hjälp komma fram till ett beslut. Nu har istället fler aktörer möjlighet att ta reda på och presentera kunskap med hjälp av digital teknik och sin egen kompetens. Systemet inom vilket informationen flödar beskrivas som en cirkelrörelse där kunskapen är öppen och tillgänglig och kan bearbetas, repeteras och kommenteras av alla. (Crozier)

Michael Crozier använder sig av termen "recursive" vilket i princip innebär att man inom ett nätverk i sitt informationsflöde relaterar sitt eget budskap till det föregående. Han menar vidare att eftersom informationen flödar genom flera aktörer och omvandlas under processen genomgår innehållet en förändring. Man kan varken utgå ifrån att den nya aktören har förstått avsändarens intentioner eller har samma mål med budskapet som den föregående. Budskapet kan också påverkas av andra sociala faktorer som att man i medierna på olika sätt vill representera och visa upp en bild av sig själv samt skapa relationer med andra. (Crozier)

Den bild av media som målas upp av Crozier ger en beskrivning av de problem som det innebär att hämta kunskap hos media. Via media kan vi få tillgång till mängder av information – men hur förhåller vi oss till den? Vilka teorier finns som tydliggör detta?

I DE AKTUELLA TEORIerna LIKNAS INFORMATIONSMEDIERING VID EN KOMMUNIKATIONSPROCESS

Enligt John Fiske's introduktion till kommunikationsteorier, från 1990 så kan man hitta två typer av inställningar till teorier om kommunikation: dels de som tittat på själva överföringen av kommunikation mellan sändare och mottagare, dels de som fokuserar på själva budskapet; det vill säga dess meningsbyggande karaktär. (Fiske, första utgåvan 1990, 2004)

De äldre teorierna om hur media påverkar, utvecklades under en period när mediekanalerna var färre, utbudet mindre och inte gav möjlighet för interaktion eller feedback på samma sätt som idag. De fokuserade till en början på en linjär process, från avsändare, via media och budskapets utformning till en mottagare.

De nya interaktionsinriktade teorierna jämför informationsmediering med en kommunikationsprocess, en dubbelriktad process där det även sker en tolkning av budskapet utifrån kulturella filter och selektiv perception. En viktig faktor för att avgöra trovärdigheten hos innehållet i media handlar om att känna till primärkällan. Det här är i dagens mediebrus troligtvis ett av de svårare stegen. Däremot kan subjektets försök att skapa mening i detta mediebrus vara lika aktuellt idag som igår.

DET UTVIDGADE TEXTBEGREPPET – HUR VI "LÄSER" INNEHÅLLET

Professor Gunther Kress, verksam vid University of London, skriver i boken Literacy in the new media om den alltmer fortskridande digitaliseringen och medias ökande betydelse i vår moderna värld. Han beskriver en form av språklig förändring: "From telling the world to showing the world" där man i ett utvidgat textbegrepp även omfattar; bilder, rörliga bilder, ljud, den grafiska placeringen av objekt på en yta osv. (Kress, 2003) Vissa bilder är mer allmängiltiga

medan andra bilders innehåll hänger ihop med våra kulturella mönster. Han menar också att utformningen av det som finns att läsa även påverkar läsandet. (Kress, 2003, s. 140)

“A web-page, may make use of music, of speech, of moving image, of soundtrack as well as of still image and of writing. All these need to be “read” together and made into one coherent text in “inner” representation (as indeed they have to be when we watch a film).” Han fortsätter och fyller i lite senare: “Reading the world through different senses – sight, touch, hearing and even taste and smell is always present in the “reading” even when we ostensibly focus on script alone.” (Kress, 2003, s. 142)

Det utvidgade textbegreppet som till exempel Kress saluför, är en typ av utvidgning av den kommunikation som sker mellan olika subjekt. Där tekniken hjälpt till att utveckla våra möjligheter att kommunicera vidare och över längre sträckor än bara “face to face”.

Innehållet i media är som vi tidigare poängterat inte avsett att förmedla en neutral och objektiv sanning. För eleverna och lärare är detta självklart ett känt faktum. Men hur kunniga är eleverna i att bedöma innehållet? Uppgiften är inte helt enkel. För att operationalisera våra frågeställningar om vilka ställningstaganden eleverna gör har vi utgått från de kompetenser som Media Literacy och Media education innehåller.

VÅR DEFINITION AV MEDIKOMPETENS UTIFRÅN BEGREPPEN ”MEDIA LITERACY” OCH ”MEDIA EDUCATION”

Vår uppdragsgivare Karin Fogelberg har i sin rapport Media Literacy en diskussion om den svenska medieundervisningen, och där diskuteras även det engelska begreppet “Media Literacy”.

“Media Literacy begreppet handlar om det som på svenska kan kallas mediekunnighet eller kritisk mediekompetens, det handlar alltså inte om funktionell eller instrumentell “läskunnighet”, utan en kompetens av ett vidare slag som anses av vikt i moderna samhällen.” (Fogelberg, 2005, s. 6)

Vi känner här igen tankar som vi kan koppla till “det vidgade textbegreppet”. Ett liknande sätt att definiera begreppet “Media Literacy” är följande som används i Unesco rapporten “Media Education: Kit for teachers, students, parents and professional”

“Many people refer to this competence as a form of literacy. They argue that, in the modern world, “media literacy” is just as important for young people as the more traditional literacy of print. Media education, then, is the process of teaching and learning about media; media literacy is the outcome—the knowledge and skills learners acquire. (Frau-Meigs, 2006, s. 20)

“Media Literacy” är alltså målet för medieundervisningen i skolan. Det kan också ses som en fördjupning och breddning av innehållet i “Digital Literacy” jämför med digital kompetens, som är en av de åtta nyckelkompetenser man inom EU, har enats om, för “ett livslångt lärande”.

I vår operationalisering har vi utgått ifrån “the European Charter of Media Literacy” som beskrivs i antologin Empowerment through Media Education. Begreppet “Media Literacy” är

indelad i sju kunskapsområden, som omfattar både att använda media för att hämta information och att använda media för att producera. (s. 104) Vi har här formulerat en komprimerad översättning.

- Kunna använda tekniker för att få tillgång till, lagra, återkalla(?) och dela innehåll för att möta individuella och gemensamma behov och intressen
- Kunna göra medvetna val utifrån ett brett utbud av media och dess innehåll utifrån olika typer av källor (avsändare och typ av media)
- Förstå varför och hur, innehållet i media är producerat
- Kritiskt granska teknikerna, språket och normerna/koderna som används av media och det budskap som de överför
- Kreativt användande av media som uttryck för idéer, information och åsikter
- Kunna undvika och identifiera innehåll och tjänster som är skadliga
- Använda media på ett demokratiskt och ansvarsfullt sätt.

Dessa kriterier kan formuleras som fyra förmågor: kunna ta del av, analysera, värdera och kreativt producera. Och för att kunna göra detta vill man att eleven ska utveckla; medvetenhet, kritiskt tänkande och problemlösande förmågor. (Tornero, 1997, s. 105) För att kunna producera innehåll måste man också utveckla sin kommunikativa förmåga som omfattar kompetenser som kreativitet, teknik, semiotik och social kompetens. (Tornero, 1997, s. 108)

Elevers mediekompetens kan därför anses motsvara fler av de nyckelkompetenser som ingår i EU's definition av ett livslångt lärande än digital kompetens som vi inledde med. Våra kunskaper om: språk både talat och skrivet, bild och symbolspråk, medvetenhet om kulturella uttryckssätt, att lära sig att lära, social kompetens beskrivs också vara nyckelkompetenser och återfinns också som kompetenser inom Media Literacy begreppet. Av de övergripande kompetenserna eller förhållningssätten känner man igen kritiskt tänkande, kreativ förmåga samt problemlösning.

I handboken Media Education A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals som publicerats med hjälp av bland annat UNESCO finner vi följande:

"Media "literacy" necessarily involves "reading" and "writing" media. Media education therefore aims to develop both critical understanding and active participation. It enables young people to interpret and make informed judgments as consumers of media; but it also enables them to become producers of media in their own right. Media education is about developing young people's critical and creative abilities." (Frau-Meigs, 2006, s. 20)

Målen för att eleverna ska utveckla mediekompetens är alltså många och skiftande. I vår undersökning har vi därför varit tvungna att begränsa oss till ett par aspekter. Vi har efter att ha lokaliserat dessa två delat in dessa i tre teman. Två som undersöker hur eleverna använder media och en som undersöker elevernas upplevelse av lärandet.

Vårt första tema handlar om att bli en kritisk konsument av media och att inta ett kritiskt förhållningssätt till de innehåll som presenteras.

Vårt andra tema, om att producera eget innehåll i media är på sätt och vis kopplat till subjektets representation i media. Vi undersöker hur eleven producerar innehåll i media på ett kreativt sätt och utnyttjar de möjligheter som media tillhandahåller utifrån "ett vidgat textbegrepp".

I vårt tredje tema tar vi reda på hur eleverna upplever lärosituationen i projektet. Vi vill här se betydelse av arbetsform, vad eleverna tycker om kontexten, det vill säga FN-rollspelet. Och även ta reda på hur de ser på sitt eget lärande i de olika momenten att söka kunskap och att producera media.

Det teoretiska resonemanget fortsätter här och tar upp mediekompetens ur skol- och lärandeperspektiv.

HUR LÄR SIG BARN ANVÄNDA MEDIER?

Det centrala temat i vår uppsats är människors sätt att använda media. I antologin Empowerment Through Media Education beskrivs förändringen av media i tre steg. Den skrivna pressens, vars främsta funktion var att bestämma agendan, media med innehåll av ljud och rörlig bild, där den främsta funktion var masskommunikation och slutligen de nya medierna som till exempel Internet, vilka tillhandahåller möjlighet för interaktivitet. (Verniers, 1997)

De nya medierna som internet används av de unga både i skolan och i hemmet. Enligt undersökningar gjorda inom EU använder barn Internet mycket mer i hemmet än i skolan. (Verniers, 1997, s. 94) Det är också där som de lär sig använda Internet. I skolan säger de sig använda Internet i skolarbete, för att söka information i hemmet använder de sig av interaktiva funktioner som att kommunicera med vänner, besöka webbsidor, lyssna på musik, spela spel och ladda ner material. De säger sig också lärt sig mest av kompisar och föräldrar, än av någon annan. (Fogelberg, 2005) Utifrån det här kan man sluta sig till att barn inte lär sig i första hand använda Internet i skolan utan till stor del mer eller mindre själva lär sig utnyttja de digitala medierna i samarbete med kompisar och till viss del föräldrarna.

Vidare utifrån de undersökningar som är gjorda om ungdomars medievanor beskrivs ungdomars kunskaper som ytliga och inte att de är så kompetenta som de själva tror sig vara. (Fogelberg, 2005, s. 97)

Skolans undervisning i att använda media har endera försökt försvara och/eller skydda unga människor från obehagliga mediala upplevelser; "protect". Det andra eller motsatta ställningstagandet handlar om att göra unga människor så kunniga och medvetna om riskerna, så att de själva ska kunna göra egna ställningstaganden; "empower". (Buckingham, 2003, s. 10)

Vad skolan lär ut rörande vårt första tema är främst källkritiska metoder, hur dessa ser ut handlar följande avsnitt om.

OM KÄLLKRITIK

Som referens för de källkritiska reglerna har vi använt oss av boken Källkritik på Internet av Göran Leth och Torsten Thurén. I den beskrivs hur man ska avgöra om den information som

förmedlas via internet är trovärdig eller inte. De beskriver steg ett, där man skiljer på tre typer av innehåll – fakta, förklaringar och åsikter. Fakta är i första hand sådant som man rent objektivt kan komma överens om är sant som t. ex folkmängd. Förklaringar kan vara lite lurigare eftersom det kan finnas flera förklaringar till samma fenomen, man måste därför försöka avgöra hur trovärdig avsändaren är. Åsikter är personliga, mer subjektiva. I analys av åsikter är graden av uppriktighet viktig samt att avgöra och huruvida personen representerar sig själv eller någon annat som till exempel ett politiskt parti. När man bedömer åsikter är målet inte längre att avgöra om det är sant eller inte.

Ytterligare faktorer som påverkar vårt sätt att bedöma innehållet är tidsaspekten, när hemsidan är uppdaterad. Där finns också beroende eller trädning, en uppgift på nätet kan vandra mellan många källor och det är därför viktigt att om möjligt gå till primärkällan. Vi har också principen om två oberoende källor, ett sätt att avgöra om något är sant eller inte. På webbsidor kan det ofta vara svårt att avgöra om de är beroende eller oberoende av varandra. Är de för lika i text och bild kan man dock ana att de kanske inte är oberoende av varandra, man kan också försöka avgöra vilken trovärdighet som avsändaren har. Äkthet är ytterligare något man bör ta ställning till. (Göran Leth och Torsten Thurén, 2000, ss. 22-26) Ett väldigt viktigt, men ofta svårfångat kriterium som tas upp är tendens och tendensiös. Om det förra ofta kan handla om mer eller mindre rena lögnar, så är den senare något som är desto svårare: kan källan misstänkas vara tendensiös? Ett av flera exempel är hur officiella källor, som till exempel Vita Husets webbplats beskriver en tidigare president. Kan man misstänka att källan är tendensiös? Ja, enligt Leth och Thurén. Här snubblar vi även in på frågan om källans trovärdighet. Med andra ord: i vissa avseenden är Vita Husets webbplats trovärdig, i andra inte. (Göran Leth och Torsten Thurén, 2000, s. 28)

Vi har under tema 1 en rad frågor som undersöker just detta. Hur praktiserar eleverna källkritik? Vilka media använder de? Hur ser de på innehållets trovärdighet? Hur skiljer de på fakta och åsikter? Raden av ställningstaganden kan göras lång.

SOCIOKULTURELLT PERSPEKTIV PÅ LÄRANDE – KONTEXTENS BETYDELSE

Inom teorier för lärande finns det flera möjliga sätt att se på ett rollspel. Vi har valt att betrakta det utifrån ett sociokulturellt perspektiv, mycket på grund av att rollspelet kan ses som en autentisk lärande situation och för det sociokulturella perspektivet är detta en viktig faktor. Ytterligare ett skäl är att detta perspektiv på inlärning dominerar inom lärarutbildningen.

Det sociokulturella perspektivet betonar miljöns betydelse och lägger en stor vikt vid språket som inlärningsfaktor. Många menar vidare att kunskapen är medierad och att vi genom att använda oss av olika verktyg utvecklar en större kompetens än vad som hade varit möjligt utan dessa verktyg. (Dysthe, 2003, s. 46) Digitala medier skulle därmed kunna betraktas som verktyg, med vilka man kan göra saker som man inte kunde förut.

I ett sociokulturellt lärande, som också kallas ”situerat” lärande (Claesson, 2002, s. 30) lär man sig genom att göra, vilket leder till en användbar kunskap, som är kopplat till ett sammanhang. (Dysthe, 2003, s. 50)

Rollspelet fyller de flesta kriterierna för att fungera som en visserligen påhittad men ändå

autentisk inlärnings situation. Eleverna får öva på att värdera och jämföra information. De får ta ställning till etiska frågor och i samarbete med andra genomföra formella förhandlingar i en kontext som strävar efter att efterlikna ett riktigt FN-möte. De får tillgång till ett formellt språkbruk som ligger inom en kontext som de inte annars kommer i kontakt med.

Enligt sociokulturellt perspektiv sker lärandet hos eleven bäst när den nya kunskapen ligger inom elevens "närmsta utvecklingszon". (Dysthe, 2003, s. 51) Nya kunskaper definieras utifrån det som eleven redan känner till. Elevens förförståelse är därför en viktig faktor för lärandet.

Vi har utifrån att processen är viktigare än resultatet valt att inte bedöma elevernas färdiga produkter utan försöker istället lyfta fram deras uppfattning om sin arbetsprocess.

I boken *Lärare av i morgon*, av Ingrid Carlgren och Ference Marton tar man upp vikten av att skolan ska ge eleverna redskap och färdigheter att själva utveckla kunskap. För att gynna det livslånga lärandet vill man utveckla förmågor och förhållningssätt genom att argumentera och reflektera runt fenomen av olika slag. De menar på att när människor genomför en "autentisk aktivitet" är det lättare att känna engagemang och vinna förståelse. (Ingrid Carlgren och Ference Marton)

Det finns också en koppling till uttrycket "learning by doing" där görandet är en viktig del i inlärningsprocessen. (Claesson, 2002, s. 31)

Genom engagemang utvecklas elevernas kunskaper. Som motivationshöjare och menings-skapare är det därför en god idé att använda ett rollspel som metod för att lära sig nya kunskaper. Det är däremot inte nödvändigtvis så att alla elever upplever kontexten på samma sätt. Som mall för FN-rollspelet finns det verkliga FN-mötet med sin diskurs som är utformad på ett sätt som kanske inte alla elever känner sig lika bekväma med. För att tydliggöra maktperspektivet vill vi ta upp teorier om en hegemonisk diskurs.

HEGEMONISK DISKURS – HANDLAR OM HUR MAKTEN INOM EN DISKURS SÄKERSTÄLLS

Kontextens betydelse i ett "situerat" lärande handlar inte bara om se att den existerar, det innebär också att bli medveten om dess betydelse för det sociala samspelet ur ett maktperspektiv. Detta kan låta enkelt men är i verkligheten rätt komplicerat eftersom betraktaren själv är en del i diskursen och har därför svårt att se vad den egentligen står för.

Teorier som "hegemonic nature of discourses" betyder ofta i praktiken att det är normer och värderingar som styr vår samvaro i en specifik kontext. Det som vi alla betraktar som sunt förnuft kan även bidra till att maktbalansen blir oförändrad, och de eventuella orättvisor som finns, betraktas som fullt naturliga. Ytterligare en viktig aspekt runt teorier om hegemonisk diskurs är vår definition av oss själva i relation till den andre "the other". Vi gör en indelning av världen i in-grupper och ut-grupper, där in-gruppen är den som sätter agendan och uppträder som den enda gruppen och sett ur ett maktperspektiv, den som gynnas av diskursen (normerna). In-gruppen avgör vad som är normalt och eftersträvaransvärt medan ut-gruppen eller "the other" betraktas som primitiva eller inte ännu nått samma utvecklingsnivå. Till exempel kan nämnas västerländsk imperialism och kolonisering av tredje världen. (Paechter, 1998, s. Se kap. 1 och 2)

Samma diskussion förs rörande människors könstillhörighet, där mannen definieras som subjektet och kvinnan som "the other", dvs avvikande från normen. För att behålla och bevara maktbalansen talas om "the gaze". En internaliserande blick som innebär att, som Carrie Pechter beskriver det i *Education of the Other*: Om du inte vet exakt när du blir kontrollerad måste du anpassa hela ditt beteende efter den möjligheten och efterhand internaliseras detta beteende och låta det bli som ditt eget. (Pechter, 1998, s. Se kap. 1 och 2)

Vi har i vår undersökning använt oss av två oberoende variabler, kön och inriktning på programmet. I enkäten vill vi ta reda på om dessa faktorer kan påverka uppfattningen av kontexten.

Vår teoridel avslutas med en kort summering av tre kulturella tendenser som kan göra så att vi förstår de skiftande förhållningssätt till medias innehåll som vi fann i hos eleverna. Vi menar att dessa tre tendenser kan ge oss ännu ett perspektiv eller ett till par glasögon som sätter fokus på en bred förändringsprocess som vi alla i vårt moderna samhälle kan sägas vara del av.

MÖJLIGHETSHORISONTER - TRE SÄTT MED VILKA OCH UNGDOMAR I DAG KAN FÖRHÅLLA SIG TILL SIN OMVÄRLD

Dagens ungdomar är, om vi till exempel följer den tyska forskaren Thomas Ziehe, inte lika påverkade av de värderingar och normer som tidigare generationer varit. De har socialiserats in i ett samhälle, där utrymmet har vidgats. Han skriver till och med om en kulturell friställning, där han bland annat uppmärksammar tre kulturella tendenser: reflexivitet, görbarhet och individualisering.

"I de tre kulturella tendenser som jag här anfört – reflexivitet, görbarhet, individualisering – ser jag sammantaget en betydande förändring av de möjlighetshorisonter som står till den enskildes förfogande men också tvingar sig på honom. De bildar en bakgrundsvetande som är närvarande, som bildar en horisont innanför vilken också barn och ungdomar måste lägga fast sina världsbilder och självtolkningars mönster." (Ziehe, 1986, ss. 349-350)

Dessa tre tendenser; reflexivitet, görbarhet, individualisering såg vi hade många likheter med de tre idealtyper som vi hade funnit i vårt material.

SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

Den digitala tekniken har på olika sätt förändrat våra möjligheter att kommunicera budskap. Media och medias förändrade roll i samhället innebär att vi använder media mer och att behovet av kompetens i att använda media har ökat. Men hur lär sig unga använda medier? I vår studie vill vi ta reda på hur elever utvecklar mediekompetens under ett skolprojekt. För att definiera mediekompetens har vi använt oss av kriterier för Livslångt lärande och tidigare forskning om begreppet Media Literacy. Som pedagogisk utgångspunkt har vi valt det sociokulturella perspektivet för lärande, med fokus på att allt lärande är medierat och sker i en kontext. Det sammanhang i vilket lärandet utvecklas är alltså betydelsefullt.

Vi vill ta reda på hur eleverna rent konkret går till väga när de letar information för projektet och förhåller sig till olika former av källor. Vi vill se på hur de sen producerar eget material i form av land- och policydokument samt broschyr.

SYFTE

Vårt syfte är att analysera hur elever på ett gymnasium upplevde att de utvecklade sin mediekompetens i ett FN-rollspel.

FRÅGESTÄLLNINGAR

Tema 1: Hur praktiserar eleverna ett kritiskt förhållningssätt till media under projektet?

Vilka medier använder eleverna sig av för att söka information? Vilka källor på internet använder eleverna? Hur hittar eleverna källor på internet? Hur gör eleverna när de kritiskt granskar innehållet i medierna? På vilket sätt skiljer eleverna på fakta, förklaringar och åsikter det vill säga övar på källkritik?

Tema 2: Hur producerar eleven innehåll i media under projektet?

Vilka programvaror använder eleverna sig av? Hur väljer eleverna ut bilder och symboler till sina presentationer? Vilka olika typer av innehåll har eleverna använt sig av; bild, rörlig bild, ljud, musik?

Tema 3: Hur upplever eleverna lärosituationen i projektet?

Hur ser eleverna på projekt som arbetsform och om FN-rollspelet som helhet, utifrån medieperspektiv samt ur ett lärandeperspektiv? Vad anser eleverna ha lärt sig av att söka information själva? Vad anser eleverna att de har lärt sig av att producera media?

METOD

Vi har arbetat med tre olika typer av material: två slags intervjuer samt ett enkätmaterial. I metodkapitlet förklarar vi vårt arbetssätt och avslutar med att en diskussion om vår undersöknings validitet.

VAL AV PROJEKT

För att avgränsa vår undersökning har vi utgått ifrån ett skolprojekt som pågick i tre veckor. Projektet – ett FN rollspel, genomfördes i årskurs 2 och omfattade elever från IT/Media och Samhäll/Tvär; två program på det aktuella gymnasiet. Båda programmen är studieförberedande och bygger på samhällsprogrammet. Skillnaden mellan dem är att IT/Media eleverna får undervisning i fler media relaterade ämnen och har därför större erfarenhet av att producera mediala produkter. Samhäll/Tvär eleverna har alltid ett projektorienterat arbetssätt och har därför mer kunskap inom att arbeta ämnesövergripande och i projektform men får inte genom utbildningen lika mycket kunskap om att arbeta med olika medieverktyg.

Eleverna var i åldern 17-18 år.

Man kan diskutera om det hade varit bättre att välja ett projekt på t ex IT/Media som har som mål att utveckla olika typer av mediekompetens hos eleverna. Vi skulle då förmodligen fått ett resultat som visade på en större medvetenhet kring media och även kunnat se mer exakt vad eleverna precis har lärt sig. Men eftersom vårt mål inte har varit att undersöka mediekompetens på ett medieprogram, utan snarare försöka fånga den ”normala” upplevelsen av hur mediekunskap används och uppfattas av elever på gymnasiet, så tror vi att en analys av ett FN-rollspel ur ett medieperspektiv kan ge en nog så korrekt bild av hur mediekompetensen ser ut i anslutning till ett skolarbete.

Ett av skälen till att vi har valt ett avgränsat projekt som undersökningsobjekt är att det då är lättare utifrån elevperspektivet formulera sig på ett mer exakt sätt. Hur gjorde du just här? Vilka problem stötte du på? Hur löste du dem?

URVAL AV ELEVER

Vårt val av elever motiverar vi utifrån aspekten att vi ville få ett så fylligt analysmaterial som möjligt. På sätt och vis är det jämförbart med att vilja nå en intensitet i urvalet. (Peter Eriksson, Mikael Gilljam, Henrik Oscarsson och Lena Wängnerud, 2009, s. 293) Vi valde därför ut elever som, enligt information från lärarna, hörde till gruppen högpresterande elever. Vår fokus i undersökningen har därför smalnat av mot att handla om framgångsrika mediekompetenser, men samtidigt är ju en kompetens alltid att betrakta som något framgångsrikt.

Ett alternativt tillvägagångssätt kunde varit att nå elever som inte presterat så bra. Men de eleverna kunde vi fått en mer nyanserad bild av de problem som kan knytas till mediekompetensen och därigenom kunnat bidra till en mer varierad bild av just svårigheterna. I våra intervjuer har vi även märkt att de högpresterande eleverna stött på problem och använt sig av lärarens kompetens för att komma vidare i sin

informationssökning. Vi har tagit upp detta när vi frågat lärarna på vilket sätt de har stöttat elever i projektet. Svaren från lärarna kan därför i viss utsträckning täcka upp för den grupp elever som vi inte valt att intervjua.

Vårt andra beslut rörande urval var att eftersom vi ville fånga upp så många olika aspekter som möjligt var det önskvärt att eleverna från båda programmen blev representerade. Två elever från Samhäll/Tvär och fyra elever från IT/Media intervjuades. Vår avsikt var i det läget att relationen skulle motsvara andelen Samhäll/Tvär och IT/Media elever totalt. Men eftersom vi inte kommer att kvantifiera våra resultat har detta inte någon betydelse. Vi anser också att kön kan ha betydelse och valde att intervjua tre killar och tre tjejer. Inte heller här är det möjligt att motivera andelen, men förhoppningsvis har vi genom våra beslut fått med några aspekter på elevers mediekompetens.

INTERVJUER MED ELEVER – KVALITATIV METOD

Syftet med vår undersökning är att utifrån elevernas upplevelser skapa oss en bild av fenomenet mediekompetens. Vi genomförde därför sex stycken samtalsintervjuer av respondent karaktär med frågor om elevernas medieanvändning under projektet. Frågorna var indelade i teman och samma frågor ställdes till samtliga elever. Formuleringen av frågorna var enkla och vi tillät att ordningsföljden varierade utifrån det samtal om mediekompetenser som uppstod. Vi ställde också lite olika uppföljningsfrågor för att förtydliga och klargöra elevens åsikter och upplevelse, allt efter hur samtalet utvecklade sig. Eftersom vi spelade in intervjuerna var det sedan enkelt att skriva ner allt ordagrant och utifrån våra teman systematiskt organisera innehållet. Analysen av intervjumaterialet är gjort enligt kvalitativ metod, vi har alltså inte räknat eller försökt avgöra hur vanligt någon aspekt är utan istället försökt synliggöra de olikheter vi funnit i materialet.

För att systematisera och organisera elevernas svar har vi använt oss av kartläggningsmetoden. (Peter Eriksson, Mikael Gilljam, Henrik Oscarsson och Lena Wängnerud, 2009, s. 306) Vi har i våra utskrifter av intervjuerna utgått ifrån det manifesta innehållet i materialet och gjort kodningen utifrån våra teman för att sedan sammanfatta och organisera det på ett systematiskt sätt.

Frågor till elever, se bilaga 1.

TRE IDEALTYPEN

Som analysinstrument har vi valt att använda oss av idealtyper. I boken Metodpraktikan rekommenderas metoden för att lyfta fram gradskillnader genom att karaktärisera fenomenets utmärkande egenskaper. En idealtyps analys är tänkta "extrembilder" av verkligheten. Det är alltså inte något som existerar i verkligheten, utan tar fram de egenskaper som är kännetecknande för, som i vårt fall mediekompetens. (Peter Eriksson, Mikael Gilljam, Henrik Oscarsson och Lena Wängnerud, 2009, s. 158)

Vid klassindelade analyser är det viktigt att allt analysmaterial finner sin plats i analys-schemat. När man skapar egna idealtyper är detta krav inte lika lätt att uppnå, det viktigaste här är att idealtyper ska konstrueras så att de är "ömsesidigt uteslutande", med andra ord att det som vi

urskiljde kunde anses substantiellt olika. (Peter Eriksson, Mikael Gilljam, Henrik Oscarsson och Lena Wängnerud, 2009, s. 62)

Våra idealtyper har växt fram när vi arbetat med materialet. De är formulerade med utgångspunkt i våra tre teman; Tema 1: Hur praktiserar eleverna ett kritiskt förhållningssätt till media under projektet? Tema 2: Hur producerar eleverna innehåll i media under projektet? Tema 3: Hur upplever eleverna lärosituationen i projektet?

ENKÄTUNDERSÖKNING – KVANTITATIV METOD

I vårt material har vi också fått tillgång till en utvärdering av projektet i enkätform. Enkäten innehöll frågor med fasta svarsalternativ samt öppna frågor som fördjupning i anslutning till varje fråga. Eleverna som besvarade enkäten var anonyma. Vi fick möjligheten att lägga till en uppsättning frågor i slutet på enkäten, för att undersöka hur mycket eleverna hade använt sig av interaktiva medier, på nätet i projektet.

I våra resultat kommer vi att redovisa hur eleverna såg på projektet och dess arbetsform som helhet samt om och hur de använt sig av Internets interaktiva funktioner. Vi gör här en kvantitativ analys och anser här att det går att dra generella slutsatser av resultatet eftersom det här rör sig om ett totalurval.

Enkätfrågor, se bilaga 2.

BORTFALL

I den anonyma elevenkäten finns ett visst bortfall. Det är 71 elever som svarat på den, av 82. Tio av dem som saknas, kan hittas på IT/Media-programmet. Men eftersom det ändå är ca 80 procent av dessa elever på IT/Media som svarat på enkäten, finner vi inte detta så bekymmersamt. Vid en förfrågning till de tjänstgörande lärarna, är orsaken till att de inte svarat oftast sjukdom.

ENKÄTSVAR

När vi granskade svaren från den anonyma enkäten redovisar vi dels de skattningar eleverna gjorde (de uppmanades att till exempel bedöma rollspelet som helhet, då mellan ett till fem, där femman var den nöjdaste), dels tar vi upp de kommentarer som eleverna skrev: de delades först in i positiva och negativa omdömen. Därefter som steg två sammanställdes underkategorier av det som det handlade om i specifika frågor; Rollspelet, Klimatfrågan, Blandade klasser. Fyra omdömen som var vanligt förekommande valdes ut. ”Bra” togs bort eftersom vi tycker det omdömet var lite väl allmänt, plus att det ofta förekom utan att syfta på något specifikt. I sammanfattningarna har vi slagit ihop elevernas argument som förklaringar till positiva och negativa omdömen.

VAL AV LÄRARE OCH SKOLLEDARE

För att få en bakgrund till varför skolan genomför ett FN-rollspel och hur eleverna undervisas i mediekompetens har vi intervjuat tre lärare och en skolledare. Dessa intervjuer fyller två funktioner i uppsatsen, dels hjälper de oss att definiera bakgrunden för FN-rollspelet och mediekompetens i skolan rent allmänt, dels kommer de att tydliggöra några av de empiriska resultat som vi ser i elevintervjuerna.

De tre lärarna är alla män och utbildade samhällslärare, även om en av dem undervisar i fotografi och mediekunskap. En av lärarna undervisar på programmet Samhäll/Tvär. Där arbetar de alltid i projektform. De andra två lärarna vi intervjuat undervisar på IT/Media-programmet. Skolledaren är en kvinna som har arbetat på skolan i över tio år.

Lärarna har alla lite olika erfarenheter av media genom att de ingår i olika typer av kontext. En av lärarna på IT/Media har gott om kolleger som är utbildade inom både att producera och aktivt granska medierna, och har därigenom en god kännedom om medierna i stort. Läraren arbetar endast halvtid på skolan samtidigt som han är yrkesverksam som fotograf och ingår därför i en kontext utanför skolan. Den andre läraren på IT/Media och läraren på Samhäll/Tvär-programmet har ingen annan direkt koppling till medierelaterad kunskap annat än den som ingår i det vanliga ämnet samhällskunskap.

Skolledaren har presenterat övergripande mål som all undervisning i skolan ska sträva emot, samt gett sin syn på alternativa arbetsformer, media som läromedel och de förutsättningar som ges för att eleverna ska utveckla mediekompetens i skolan.

Vi hade kanske önskat att någon kvinnlig lärare varit aktuell att intervjua i projektet men såg det som viktigare att de lärare som vi inhämtat bakgrundsinformation av hade en kunskaper inom det samhällsvetenskapliga området. Därför valde vi att intervjua de som främst handledde eleverna i att söka på nätet, samt producera medieinnehåll i projektet. Vi hade också önskat att åldern varierat mellan lärarna vilket kanske kunde inneburet en större variation i svaren.

OPERATIONALISERING AV FRÅGESTÄLLNINGAR

Våra två första teman utgår från de definitioner som finns rörande Media Literacy begreppet. Ur dessa definitioner har vi valt ut och sammanfattat vad vi tycker motsvarar de viktigaste komponenterna. Vi har också tagit hänsyn till att det ska vara synligt i vår empiriska undersökning. Vårt tredje tema handlar om hur eleverna har upplevt lärosituationen.

Tema 1: Hur praktiserar eleverna ett kritiskt förhållningssätt till media under projektet?

Vårt första tema handlar om att bli en kritisk konsument av media och att inta ett kritiskt förhållningssätt till de innehåll som presenteras. Det handlar om att:

- Kunna ta del av, söka och välja ut relevant innehåll utifrån behov.
 - öva på att använda kända källor och egna källor
 - olika typer av media som källor som till exempel text, filmer och bilder

- Kunna analysera och värdera innehållet
 - kritiskt granska: skilja på fakta, förklaringar och åsikter. Kunna bedöma trovärdighet, äkthet, trädning (uppprepningar) hitta till ursprungskällan, tid, tendens.

Tema 2: Hur producerar eleven innehåll i media under projektet?

Vårt andra tema, om att producera eget innehåll i media är på sätt och vis kopplat till subjektets representation i media. Eleven producerar innehåll i media på ett kreativt sätt och utnyttjar de möjligheter som media tillhandahåller utifrån "ett vidgat textbegrepp". Det handlar om:

- Digital kompetens IT
 - öva på program
- Skrivet och talat språk
 - öva på att uttrycka och omforma innehåll
- Bildspråk, symbolspråk
 - öva på att välja ut bilder och symboler till broschyr kopplat till land
- Ljud och musik
- Kommunikation, social kompetens
 - öva på att överföra innehåll i ny form till policy och broschyrmedia, utifrån målgrupp, anpassa innehållet till normer för FN-rollspelet
- Känna till koder för skilda genrer inom media
 - anpassning av innehåll till broschyrformat

Tema 3: Hur upplever eleverna lärosituationen i projektet?

Tredje temat handlar om kontextens betydelse för lärandet. Och försöker ta reda på hur elever upplever projektet som helhet och vilken betydelse arbetsformen har för lärandet.

- Arbetsformen
- Helheten i FN-rollspelet

VALIDITET

Här försöker vi summera de val och prioriteringar som vi har gjort och diskutera validiteten. Vårt val av studieobjekt är vi nöjda med, att under ett avgränsat projekt se på hur eleverna använde sig av media fungerade bra. Vi ser mediekompetensen som ett verktyg för att lära sig något. Den måste därför ses ur ett användarperspektiv, i vårt fall elevernas. Vi hade ytterligare ett alternativ, som vi också tagit upp tidigare – att välja ett rent medieprojekt. Våra svar hade då blivit helt annorlunda, kanske mer motsvarat en framtida bild av mediekompetensen. Om man nu tänker sig att det utvidgade textbegreppet används mer frekvent i skolans värld.

Som det nu var fick vi med bilden på mediekompetens från IT/Media, men även från Samhäll/Tvär. Vi hoppas att detta gav en ökad bredd i svaren, vilket var vår avsikt.

Om vi börjar med det faktum att vi enbart intervjuade sex stycken elever; kan det verka lite tunt, men ska ses ihop med de andra intervjuer som vi gjort plus den kvantitativa enkäten. Tillsammans tror vi att de tar upp viktiga aspekter på hur elever utvecklar mediekompetenser. Våra resultat gör inte anspråk på att vara heltäckande utan är ett försök att ringa in och lyfta fram de kompetenser som omfattas av Media Literacy begreppet.

Nu så här med facit i hand kan vi säga att vi hade önskat att intervjua några fler elever, inte så många till men några till. Att vi endast intervjuade sex elever beror på att tiden var begränsad och vi bedömde det som viktigt att även få med lärare som referenser. Vi kan inte säga att vi hade nått en teoretisk mättnad men vi märkte efterhand att samma typ av svar återkom. Om vi hade valt fler variabler än kön och program, som till exempel medievanor, skulle bilden eventuellt blivit mer nyanserad.

Vi ville också som vi redan diskuterat tidigare få ett så innehållsrikt material som möjligt och har därför endast intervjuat de elever som lärarna säger är mer eller mindre "duktiga" och verbala. Detta är en viktig aspekt att ha med sig när vi ser på vårt resultat. Vi vill lyfta fram strategier eller förhållningssätt, när det gäller att använda media som kunskapskälla. Vi tycker dock att vi har visat på de problem som eleverna har stött på och även på hur de har löst dem. Vi har strävat efter att visa på variationer i att använda media, inte att ge en allmän och generell bild för hur en elev på gymnasiet praktiserar mediekompetens. Om detta hade varit vår avsikt hade vi istället, enbart valt en kvantitativ metod.

Vi funderade också på fokusgrupper, för att på så sätt skulle eleverna kunna inspirera varandra och hjälpa till att komma ihåg hur man hade tänkt och gjort. Men eftersom det handlar om ungdomar tror vi att statustänkandet hade varit ett hinder för att få fram en ärlig bild.

När det gäller våra intervjuer med lärare, så hade vi önskat att någon kvinnlig sådan hade varit aktuell att intervjua i projektet, men som vi nämnt tidigare så ansåg vi det viktigare att de lärare som vi inhämtat bakgrundsinformation ifrån, hade kunskaper inom det samhällsvetenskapliga området. Av den anledningen valde vi att intervjua de som främst handledde eleverna i att söka på nätet, samt producera media innehåll i projektet. Om åldern varierat mellan lärarna kunde det eventuellt också innebure en större variation i svaren.

Enkäten kunde ha utvecklats för att få svar på frågor som: Vilka medier använde du dig av? Vi kunde också formulerat frågan om communities annorlunda, för att få reda på hur mycket de använde sig av skolans egen webbsida – "Webben", för att nämna några exempel. Men vår avsikt har inte i första hand varit att ge en generell bild av situationen, utan som nämnts tidigare: att lyfta fram hur elevernas ser på mediekompetenser, via våra frågeställningar. Av den anledningen har vi valt att i första hand använda de elevintervjuer som vi genomfört. Då för att vi tror att vi får en tydligare bild och en möjlighet att fördjupa svaren.

Vi anser oss ha besvarat våra frågeställningar och därmed uppfyllt vårt syfte.

REDOVISNING AV RESULTAT SAMT ANALYS

Som pedagogisk grundtanke för vår undersökning har vi det sociokulturella perspektivet där kontexten betydelse för inläring poängteras. Vår första del i resultat och analys kapitlet återger elevernas syn på att arbeta i projektform inom ramen för ett FN-rollspel. För att beskriva detta har vi använt oss av två frågor i enkäten; att arbeta i projektform och elevens upplevelse av FN-rollspelet som helhet. Vi har också kompletterat bilden genom att se hur eleverna upplever sin läroprocess i relation till kontexten. För göra detta hämtar vi material ifrån elevintervjuerna. Som avslutning på den här första delen analyserar vi vårt resultat utifrån två perspektiv.

I andra delen redovisar vi resultaten av vår första frågeställning och andra frågeställning. Vi ser på vilka medier som används och hur eleverna praktiserar källkritik och avgör mediernas trovärdighet. I den första frågeställningen handlar det om elevernas förmåga att bruka det innehåll som finns i media. I vår andra frågeställning ser vi eleverna som kreativa producenter av medieinnehåll. För att synliggöra hur eleverna producerar media redogör vi för vilka programvaror som används. Vi analyserar också hur eleverna ser på att använda bilder och symboler i sina produktioner. Här använder vi oss av ett utvidgat textbegrepp.

Internet, som har varit den dominerande kunskapskällan under projektet, har flera unika funktioner som t ex interaktivitet och möjlighet att visa rörliga bilder och mer autentiskt material. I tredje delen redovisar vi hur eleverna tillgodosgör sig materialet på Internet och hur eleverna använder sig av Internets kommunikativa funktioner. Vi lyfter också fram elevernas syn på varför de tycker det är viktigt att utveckla mediekompetens.

Sista delen handlar om våra tre idealtyper och om hur man kan se på materialet utifrån dem.

Vårt material består också av informantintervjuer med lärare och skolledare, vi kommer att väva in deras kommentarer för att visa hur lärarna upplever situationen.

ELEVERNAS SYN PÅ KONTEXTEN OCH PÅ DESS BETYDELSE FÖR LÄRANDET

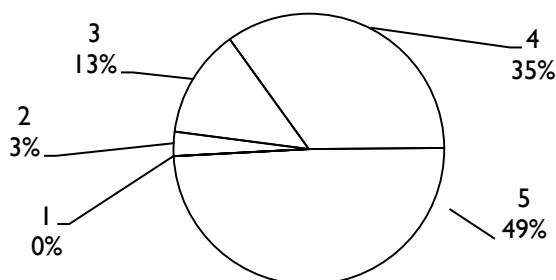
Som vi beskrivit tidigare har eleverna under tre veckor arbetat i en friare form, eleverna på Samhäll/Tvär är vana vid detta, men på IT/Media är det en stor skillnad mot den vanliga undervisningen. Arbetssättet ställer stora krav på att eleverna ska ta eget ansvar för sin kunskapsinhämtning. Eleverna ska själva ta reda på information om det land som de representerar och därefter göra en presentation om landet. Till sin hjälp hade de en länksamling på skolans webbsida, med länkar som rekommenderades av lärarna.

Länderna som eleverna skulle representera var allt från små mindre kända länder till länder som USA och Canada, Frankrike osv. Elevernas förkunskaper om de olika länderna kunde därför variera, även lärarna säger att de inte kände till all fakta om ländernas skilda villkor, samt ställningstaganden i klimatfrågan.

För att redovisa elevernas syn på arbetssättet utgår vi ifrån enkätfrågan: - Vad tycker du om projekt som arbetsform? Eleverna hade möjlighet att dels bedöma utifrån skalan ett till fem, där fem var det högsta, dels fanns även utrymme för egna kommentarer.

Vi kan se att de allra flesta av eleverna är nöjda med att arbeta i projekt. Nästan hälften av eleverna har markerat det högsta värdet i skalan, vilket naturligtvis är väldigt bra. Vidare kan man konstatera att ytterligare 34 procent ger projektet en fyra, vilket vi tolkar som att dessa har trivts med arbetsformen. 13 procent har valt en trea, vilket också innebär att man är förhållandevis nöjd. Det är helt enkelt så att det är ytterst få som inte alls har trivts med arbetsformen.

Diagram 1: Elevernas värdering av projekt som arbetsform

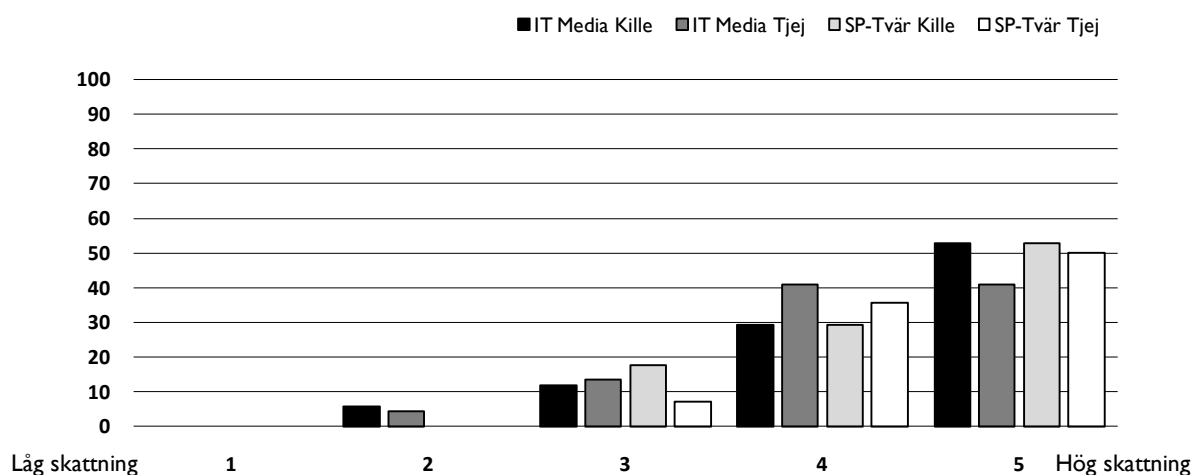


Anmärkning: 71 elever har svarat på enkäten av totalt 82 elever. Två elever har valt att inte svara på frågan. Antal svar: 69.

Enkätfråga: Vad tycker du om att ha arbetat koncentrerat i projektform (heldagar)?

Vi vill därefter se om det fanns några skillnader utifrån kön eller program. Resultatet i diagram 2 visar inte på några större skillnader mellan eleverna på de två programmen. Vi såg heller inga skillnader som kunde bero på kön.

Diagram 2: Elevernas värdering av projekt som arbetsform sett utifrån program och kön (%)



Anmärkning: 71 elever har svarat på enkäten av totalt 82 elever.

Den överväldigande majoriteten av eleverna är alltså positiva till arbetsformen. Men vad tycker eleverna om FN-rollspelet som helhet? En fråga som vi anser omfatta arbetssättet i projektet, men också andra perspektiv som att arbeta tillsammans med elever från ett annat program och att ingå i en specifik kontext som ett rollspel om ett FN-klimatmöte.

Vilka faktorer avsåg eleverna när de värderade projektet som helhet? Utifrån ytterligare en enkätfråga, "Vad var bra respektive dåligt?" har vi ett svar.

Positiva kommentarer

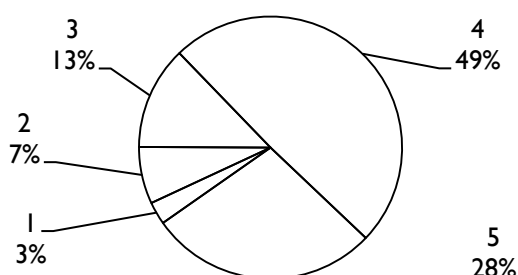
Vi fann 19 kommentarer om att det var kul/roligt och 12 stycken om att det var lärorikt. -
Sammanfattning: Det var kul, intressant och lärorikt att göra något annorlunda utanför det vanliga schemat. Det var roligt att klä upp sig och spela en roll när att alla gick in för det.

Negativa kommentarer

Det fanns 13 kommentarer om att det var tråkigt. Sammanfattning: Det handlar om att förhandlingarna tog för lång tid och det blev enformigt. Mer tid behövdes för instruktioner och förberedelser. Det upplevdes också som orättvist, att alla inte hade lika stor roll och de mindre länderna fick sitta längst bak under rollspelsdagarna, när generalförsamlingen möttes.

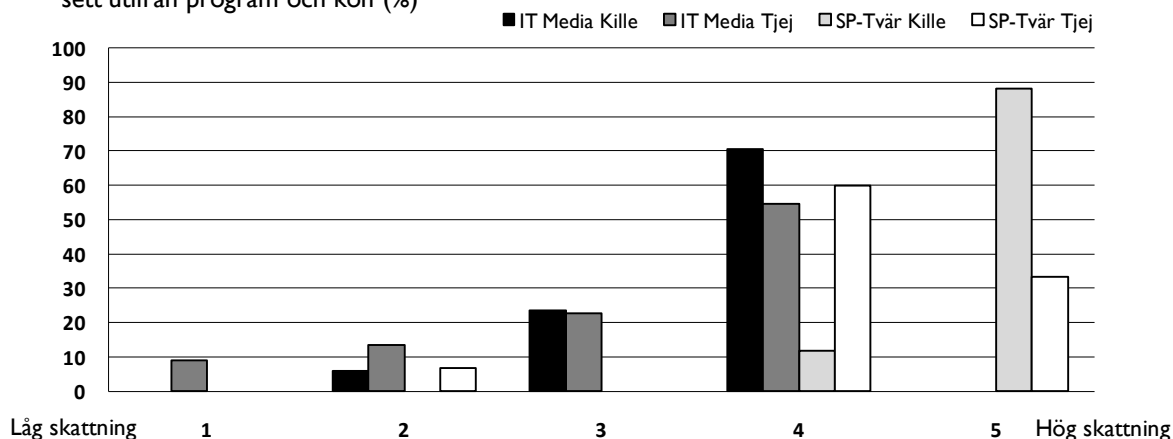
På frågan om hur eleverna uppfattade FN-rollspelet som helhet visar det sig att de flesta eleverna är mycket nöjda. Om vi ser på diagrammet nedan är 28 procent av eleverna helnöjda och ger omdöme fem. Nästan hälften ger omdöme fyra. Totalt är eleverna mycket positiva, endast ett fåtal elever har angett att de inte är nöjda.

Diagram 3: Elevernas värdering av FN-rollspelet som helhet



Anmärkning: 71 elever har svarat på enkäten av totalt 82 elever.
Enkätfråga: Vad tycker du om FN-rollspelsdagarna? - som helhet

Diagram 4: Elevernas värdering av FN-rollspelet som helhet sett utifrån program och kön (%)



Anmärkning: 71 elever har svarat på enkäten av totalt 82 elever.

Vi ville även här se på hur fördelningen såg ut mellan killar och tjejer och mellan eleverna från de två programmen. Resultatet visar på en större skillnad, främst när det gäller att ge det högsta

omdömet. Det är tydligt att Samhäll/Tvär-eleverna är nöjdare än elever som går på IT/Media. Det är också en skillnad mellan killar och tjejer. Alla de nöjda killarna på Samhäll/Tvär är väldigt nöjda, till skillnad mot programmets tjejer som betydligt oftare lägger sig på en fyra i skattningen. Eftersom detta rör sig om en liten undersökning och antalet elever är få, bör man ställa sig skeptiskt till resultatet. Skillnader kan bero på flera faktorer; som till exempel gruppdynamik vilket vi inte kommer att fördjupa oss i.

Om vi tittar på signifikansen för de båda tabellerna som visar frågan utifrån kön/program fick signifikansen värde 0,037/0,000, vilket rent teoretiskt tyder på att det finns ett samband.

Elevers syn på läroprocessen och på att utveckla mediekompetens

Eleverna är som redan nämnts mycket nöjda med att ha fått arbeta i projektform i tre veckor. När vi i våra intervjuer frågar närmre om på vilket sätt de uppskattar arbetsformen får vi följande svar:

"Det har varit bra! Man ska ju kunna jobba själv, det är en förutsättning för den fortsatta världen."(Kille - SPT)

"Jag tycker det är mycket lättare att jobba självständigt när man får en deadline. Då ska det vara klart! Men man får själv lägga upp tiden. Det är en tidspress man jobbar under men det är inte samma, man behöver inte sitta av tiden."(Tjej 1, IT Media)

Det är tydligt att ett mer självständigt arbetssätt är uppskattat. För att komplettera elevernas upplevelse av arbetssättet har vi också frågat om hur eleverna såg på sin egen inläring. Svaren tyder på att det finns många skilda sätt att definiera en läroprocess.

"Vi lär av varandra. I ettan lärde vi oss av läraren på lektionstid men sen blir det att man kommer ihåg olika mycket och då lär man sig av sina kompisar."(Tjej 2-IT/Media)

"Det fastnar bättre när man kommit på det själv om jag bara hade läst en text om att landet använder 80 procent el av kärnkraft, så hade jag nog inte kommit ihåg det." (Kille 2 IT/Media)

"... sen så skulle man kanske inte spela den rollen fullt ut. Man fick tänka till lite själv. Och där kommer ju våra åsikter in. Okej om vi gör så här så kanske det bli bra för oss och vårt land. Så det var klart att vi fick lägga till lite åsikter och så." (Kille 2-IT/Media)

Här kan vi dels se att eleven uppger att intresset av att lära av varandra ökar när de grundläggande kunskaperna har presenterats av en lärare året innan. Förkunskaperna är viktiga. Dels att eleven upplevde att kunskapen fastnar när de själva får söka och bearbeta den och att den dessutom används för handling i rollspelet.

I våra frågor till lärarna fick vi flera indikationer på att eleverna hade fördjupat sina kunskaper i att söka på internet om miljöfrågan och länderna, men att det även fanns svårigheter med arbetsmodellen - som att de kunskaper som eleverna forskar fram ska bedömas. Lärarna i det här projektet har inte själva all kunskap utan kunskapen tas fram under projektets gång av eleverna. I ett FN-rollspel som är ett levande forum för ny kunskap finns inget facit och en av

lärare beskriver problematiken nedan och avslutar att man som lärare inte kan vara gud och veta allt.

"Det är omöjligt för lärare att ha kunskap om allting, men det är ändå bra för eleven att fördjupa sig i något speciellt som ingen annan gör. Det blir problem bedömningsmässigt om man inte är jätteinsatt i alla länder för att avgöra om de nu har forskat fram rätt information. Det finns många nackdelar men jag vet inte hur man ska undkomma det. Om man inte ska vara gud själv." (Lärare 2 i samhällskunskap)

Arbetsformen innebär för eleverna, förutom att planera sin egen tid, även att de ska ta reda på och bearbeta ny kunskap, vilket i sin tur är förknippat med kompetenser i att kunna använda media på ett kritiskt, självständigt och kreativt sätt.

"Jag tycker det varit jättebra. Jag har blivit mycket bättre på att hämta fakta, veta var man ska kolla och hur man ska tänka än att bara få - de här sidorna ska du kolla." (Kille 2, IT/Media)

"Det var bara bra, (...)vi har fått reda på allt själva sen är det klart om man frågar läraren om han kan leta upp ett speciellt tal så kan man be om det." (Kille 1, IT Media)

"Till viss del tycker jag det är bra att det är så fritt att man får välja själv vad ska ha med och inte ha med men när det är svårt att hitta något är det till stor hjälp om läraren tar fram något eller försöker hjälpa en " (Tjej 2, IT Media)

Enligt eleverna har de alltså fått öva på att värdera medias innehåll, och även utvecklat sin kompetens i just detta. Det framkom också att eleverna uppskattade den hjälp de fick av sina lärare när det var svårt att hitta även om inte alla upplevde att de behövde någon hjälp. Eleverna utvecklade olika strategier i sitt sökande efter kunskap via media, och de lärde sig också mycket om både klimatfrågan och om sitt land.

En analys av arbetsform och FN-rollspel utifrån två perspektiv

Resultatet kan betraktas ur flera perspektiv eller med olika glasögon. Väljer vi ett sociokulturellt perspektiv är den närmsta utvecklingszonen en viktig faktor för inläring. Är det möjligt att skillnaden som vi såg i diagram 4 hör ihop med att Samhäll/Tvär eleverna hade en bättre förståelse om miljöfrågan och/eller mer erfarenhet av att arbeta i projektform? Båda dessa faktorer borde underlätta för eleven när det gällde att utveckla ny kunskap. Ur ett medieperspektiv, där den kritiska granskningen och sökande på nätet har skett självständigt, har också där förståelsen en avgörande betydelse för att kunna hitta och välja ut relevant information.

I våra intervjusvar har eleverna berättat att de har haft olika stor kännedom om miljöfrågan allt ifrån nästan inget till väldigt mycket.

"Det är ganska mycket prat om det titt som tätt och det är klart lite visste man innan om det.. att isen håller på och smälta och lite sånt men det var ju inte så utlärt kanske." (Kille 1- IT/Media)

"Ja, jag har arbetat mycket om klimatfrågor innan." (Tjej, SPT)

"Jag vet inte det var mest regnskogen typ. Det var bara att de skövade regnskogen men jag visste inte varför eller hur mycket det faktiskt var." (Tjej 1- IT/Media)

Enligt lärarna var deras egen kunskap och erfarenhet om ämnet som gjorde att de kunde avgränsa sökningarna, ibland var det svårt även för lärarna vilket ledde till samma konsekvens för dem; väldigt långa träfflistor. Lärarna säger sig dock kunna sälla i snabb takt, antagligen på grund av att man vet vad man letar efter.

Väljer man istället att se FN-rollspelet ur ett perspektiv som tar avstamp i att rollspelet speglar en hegemonisk diskurs får man försöka avgöra vilka ingredienser som kan kännas viktiga för eleverna. En hegemonisk diskurs syftar till att de som är högst upp i hierarkin behåller sin plats genom att normen inte ifrågasätter deras position. I elevernas kommentar om vad som varit mindre bra kan man läsa att det upplevdes som orättvist att:

"alla inte hade lika stor roll och de mindre länderna fick sitta längst bak under rollspelsdagarna, när generalförsamlingen möttes".

Detta skulle kunna tolkas som ett missnöje över en sorts makthierarki eller - hegemonisk diskurs. Vi ser också att det är en markant skillnad mellan tjejer och killar, när det gäller att vilja ge det högsta betyget. Utan att dyka för långt ner i den analysen, vill vi bara ta upp möjligheten att det kan vara en effekt av att den hegemoniska diskursen även omfattar ett ojämlikt förhållande mellan män och kvinnor, där männen naturligt som subjekt kan uttala sig i komplicerade frågor medan kvinnan definierad som den andre inte har samma möjlighet att ta den ledande rollen. Tidigare har vi nämnt The gaze som ett maktmedel, för att förmedla den hegemoniska diskursen. Fakta är att de som är nöjdast tillhör en grupp killar på Samhäll/Tvär.

HUR ELEVER PRAKTISERAR ETT KRITISKT FÖRHÅLLNINGSSÄTT TILL MEDIA

Under den här rubriken kommer vi att svara på vår första frågeställning om hur eleverna utvecklar mediekompetenser som att kritiskt granska medias innehåll. Vi har också valt att se på hur innehållet i media är presenterat med tanke på teorier om ett utvidgat textbegreppet samt sett på hur eleverna använder sig av internets interaktiva funktioner.

Vilka medier använder eleverna sig av för att söka information?

Eleverna använde sig av flera olika media som källor. Vi har i svaren funnit att eleverna använde Internet, tidningar, tidningar genom internet, radio och även böcker om landet.

"Vi använde Internet mest, vi har läst tidningar också men där stod inte så mycket om vårt land." På följdfrågan om vilken tidning som de hade använt var svaret: "Göteborgsposten, den var enklast, den får vi hem." (Tjej 2-IT/Media)

"Man kanske lyssnar lite på radio. Det var en artikel i tidningen på morgonen men det är mest Internet för det är så lätt att hitta där." (Tjej 1, IT/Media)

"Men vi lånade också böcker om Costa Rica." (Tjej, SPT)

Internet var alltså inte den enda kunskapskällan.

Vilka källor på internet använder eleverna och hur hittar eleverna dem?

Skolans egen webbsida hade en projektsida för FN-rollspelet med allmän information, länksamling och plats för filuppladdning. Denna var en del av skolans ambition att möta den nya digitala tekniken – "Webben". Länkarna hade lagts upp av lärarna och innehöll säkra källor som utökades under projektets gång med nya länkar för att komma fler elever till del.

"Och det såg jag att många länder hade gjort. Det kom upp nya länkar då och då ibland till exempel att Mexicos president uttalar sig om klimatproblemet. Då har ju läraren lagt in den länken." (Kille 2-IT/Media)

Skolan har sen tidigare ett antal länkar samt använder aktivt ett närliggande biblioteks länksamling i undervisningen. Hur eleverna förhöll sig till länksamlingen på Webben varierade.

"Kollade snabbt på dem, men tycker det är bättre att leta själv. Jag tycker det är bättre att gå vidare och leta själv." (Kille, SPT)

"Ja de var bra." (Tjej 1-IT/Media)

Eleverna använde sig av Google sökfunktion och sökte med ord som landet och klimatproblemet. Eleverna uttrycker det så här:

"Vi surfade runt lite" (Kille 2-IT/Media)

"... hittade en 70-sidor lång rapport om riktiga mötet. Vilket var en bra källa som vi klarade oss med till det mesta." (Kille, SPT)

"... handlade bara om landets klimat... där stod nästan allt vi behövde veta." (Kille 1-IT/Media)

"Jaaa, det varierade, ibland orkade vi inte gå vidare, forska vidare, utan tog den källan som vi hittat. Men ofta kollade vi in källan och passade den in så tog vi den. Man skummade genom den och såg ifall den verkade vettig, så tog man dem." (Kille, SPT)

"Man bad kanske någon annan i gruppen att hjälpa till och hittade vi inte det så antingen kollade vi med någon lärare eller så tittade vi på någon annan fråga som vi kunde fokusera på istället." (Kille 1-IT/Media)

Som vi kan läsa i citatet hittade många elever egna källor, själva eller med hjälp av andra elever eller en lärare. När man väl hade hittat en bra källa höll man sig till den för att man upplevde att den hade det mesta som man behövde. Vi ser också att eleverna jämför att söka på nätet, med att forska.

Många av nätsidorna var på andra språk än svenska, vilket ställde till problem för eleverna. Ett exempel på att eleverna själva hittar genvägar via Internets funktioner är Googles översättningsfunktion, som eleverna upptäckt och använt under projektet.

Ja jag tror det och där fick jag lära mig en grej som jag inte innan hade fatta vidden av. De är väldigt hemma på Googles översättningsfunktion att man bara kopierar en text på nätet på ett annat språk och klistrar in det i en liten ruta på Google översättning. (Lärare 2)

Sök funktionen innebär också att det utifrån ord går att få tillgång till innehåll men inte att få samma upplevelse av den totala storleken. Jämför att bläddra i en 500 sidig bok med att få 200 träffar, de första fem ser du på sidan, du väljer bland de första fem, övriga reflekteras sällan över. Att därigenom se sina begränsningar, är inte en lika fysisk upplevelse som att gå in och leta på ett bibliotek, där man ser böckerna. En lärare kommenterar situationen så här:

"Jag har ett delmoment som heter: Är det farligt att kolla på Robinsson? Där vi granskar dokusåpor lite provokativt. Det har jag kört sen 97, det året som Robinsson började. Eleverna skulle ut på nätet och kolla vad som sägs om Robinsson. Och då var det mycket enklare 97 även om det var svårt för eleverna." ... "Men sedan ett par år efter var det nästan omöjligt för eleverna. ... gick man in på Alta vista och skrev in Expedition Robinsson, fanns det tre miljoner träffar redan då och det var ju bara hyllningar, intrigerna och handlingen. Så då att hitta de nålarna i den höstacken ..."
(Lärare 2)

Hur gör eleverna när de kritiskt granskar innehållet i medierna?

En viktig faktor för att kunna använda sig av de källor som finns på internet är kompetens i källkritik. Men hur gör eleverna när de kritiskt granskar medierna och deras innehåll? Enligt lärarna har de förmedlat en traditionell syn på mediernas trovärdighet. De medier som bedöms som mest trovärdiga är dagstidningar som GP, DN osv. Metro och kvällspress bedöms som mindre trovärdiga. Lärarna har också gått igenom regler för källkritik och vikten av att göra en bedömning av medias innehåll. I elevernas svar kan vi se att de på olika sätt motiverar mediernas trovärdighet.

"Tidningar som GP och Expressen, ja i alla fall GP litar jag på, men kanske inte Aftonbladet"
(Kille 2, IT/Media)

"Sidor som FN, EU och NE är trovärdiga." (Kille 2, IT/Media)

"... bloggar och sådana där skumma sidor som man inte vet vart de har fått informationen ifrån" (Kille 2, IT/Media)

"Departementet är ju trovärdiga, det är ju officiellt. Om det varit diktatur hade jag inte trott på det." (Kille, SPT)

"Vi använde fakta från CIA (world library trade), vilket är också pålitligt av samma skäl som vi sa tidigare, många som läser det, och landguiden. Vilket också är pålitlig källa – en betaltjänst." (Kille, SPT)

Ett argument för att källan bedöms som trovärdig är att den används av många och uppdateras ofta. Wikipedia är en omdiskuterad sida som används mycket av eleverna, och även av lärarna, enligt dem som vi intervjuade.

"Jag har också läst undersökningar att Wikipedia har högre pålitlighet än normala uppslagsverk." Wikipedia kan ju ha fel. Men de stora artiklarna är oftast – opartiska." (Kille, SPT)

Enligt regler för källkritik bör man först avgöra om innehållet är fakta, förklaring eller åsikter. Hos eleverna såg vi exempel på att de kunde skilja ut det som var fakta och att detta även var enklast att ta reda på. Nästa steg att få fram information till att formulera en policy var svårare, och många använde de säkra källorna som fanns på Länksidan. Men även om sidan kunde betraktas som säker, behövde eleven ta ställning till innehållet utifrån vem som var avsändare.

"Fakta var enklast att hitta sen drog vi egna åsikter utifrån fakta och kanske ifrån det vi har läst någonstans." (Kille 2-IT/Media)

"Policydokumentet var svårt att hitta information till." (Kille, SPT)

Eleverna motiverade också hur de olika avsändarna påverkade innehållet.

"... det kom till policydokumentet mål, strategier och sånt, kollade vi mer på landets regeringssida där ville vi ha lite mer partiskt vad de skulle göra och vad de egentligen tyckte." (Kille 1-IT/Media)

"Regeringssidan den är nog väldigt trovärdig men sen kanske den inte tar upp så många fel men det de gör rätt tar den upp." (Kille 2-IT/Media)

Vissa citat tyder på en medvetenhet om hur de olika källorna presenterar sitt material. Som att regeringssidan är trovärdig men inte tar upp så många fel; här har eleven förhållit sig källkritisk på flera sätt - som att även se till innehållets tendens. Andra elever uttrycker sina val mindre tydligt som följande exempel:

"Vi har mest gått igenom att bloggar och sådant, man kan ju se om de tycker si eller så på sättet de skriver. Om det är personliga åsikter med i texten kan man se om det är subjektivt eller objektivt. Vet inte hur vi har övat på det, men det känns ganska naturligt" (Kille 2-IT/Media)

Det är också betydelsefullt hur eleverna ser på att något ska vara sant. Vilken grad av källkritik som man strävar efter. Här är ett exempel på ställningstagande:

"Ja om det var väldigt gammalt tog vi någon som var senare uppdaterad. Tog vi den sen såg vi om det var flera som upprepade sig, men man kan ju inte veta om det är sant helt säkert om man inte tar reda på det själv, man får använda sig av uteslutningsmetoden." (Kille 2-IT/Media)

Vi ville också ta reda på om eleverna jämförde innehållet mellan källor, eller om de försökte se vilken källa som var ursprungskällan. I vårt material ser vi att eleverna tar upp att samma eller liknande information finns på flera ställen. Men inte att de ser någon anledning att hitta primärkällan.

"Man fick tänka lite logiskt så att de inte hade vinklat för mycket det märkte man ju, sedan kunde man titta i fler artiklar från någon annan tidning och jämföra." (Tjej 1-IT/Media)

HUR ELEVEN PRODUCERAR INNEHÅLL I MEDIA – VI SER ETT UTVIDGAT TEXTBEGREPP

I det här kapitlet svarar vi på vår andra frågeställning om att själv producera innehåll i media. Vilka digitala hjälpmedel används? Hur ser eleverna på betydelsen av bild och symboler för att kommunicera sitt budskap? Vi ser även på att producera medieprodukter ur lärande perspektiv.

Upplägget för projektet var lite olika eftersom eleverna på IT/Medias skulle göra ytterligare en produkt i projektet. Skillnaden mellan programmen blev därför extra tydlig när det gällde den mer produktiva delen. Samhäll/Tvär eleverna använde endast textbaserade program för sina presentationer, medan eleverna på IT/Media skulle producera en liten folder om landet med bilder.

Nedanstående citat angående programkunskaper tydliggör skillnaderna mellan de två programmen:

"InDesign, Photoshop och Paint." (Kille 2-IT/Media)

"Word och Paint och Adobe när vi läste pdf-filer. Det är ju inte så avancerat som på IT/Media" (Kille, SPT)

Hur väljer eleverna ut bilder och symboler till sina presentationer och med vilka hjälpmedel?

Eleverna på de två programmen hade olika krav på sig när det gällde att använda bilder och symboler. På följande sätt berättar eleverna om vilka val de gjorde angående val av bilder.

"Det var några bilder som illustrerade hur det påverkade Storbritannien. Det var kanske en brist att vi inte tog med flera bilder. Den blev lite torr. Men vi var rätt stressade när vi skrev det." (Kille, SPT)

"Bilder var det mycket på regnskogen, för att man skulle se hur mycket som togs bort. Det är lättare att se, för man tar ju åt sig mycket mer när det är bilder." (Tjej 1, IT/Media)

"Och så valde vi att ha med en bild på miljön i "landet". Permafrost som är ett problem i "landet". Om man tar den bilden och läser om det kan man också koppla ihop det med bilden. Vi hade med ett FN-märke för det var om FN det handlade, sen kartan fast den gjorde vi i Photoshop. Den fixade vi till lite så att den skulle bli lite snyggare." (Kille 2-IT/Media)

Här kan vi se att intresset och medvetenheten om vikten av bilder varierar. Från ett konstaterande om att det blir tråkigare om man inte har med bilder till att förklara på vilket sätt bilderna är viktiga för budskapet. Skillnaden kan man troligtvis koppla till att de olika elevgrupperna hade olika krav på sig ifråga om att använda bilder i sina presentationer. De har också olika förförståelse. Enligt intervjuer med lärare på Samhälle/Tvär är bildframtagning inte något som en samhällskunskapslärare vanligtvis är utbildad i. Det är därför svårt att lära ut på ett professionellt sätt även om det många gånger skulle vara önskvärt.

I det tredje citatet ser vi exempel på en mediekompetens som vi inte annars ser så tydligt i vårt material. Att göra egna bilder. De bilder som används återanvänds, plockas från material som redan finns.

Hur tillgodosöker sig eleverna information från Internet?

Mycket information presenteras idag med fler uttrycksmedel än text. Internets möjligheter är betydligt fler än de som kan erbjudas i en trycksak. Budskapet kan ges en form med hjälp av bilder och rörliga media, ljud musik ger också en prägel åt budskapet. En mer autentisk presentation gör att innehållet närmar sig verkligheten på flera sätt. Att tyda och tolka budskapet är därför kopplat till fler förmågor än att enbart kunna tolka text.

Eleverna hade förutom text- och bildinnehåll, använt sig av filmer av politikers tal om miljöproblem som de funnit på nätet för att lära sig om landet och miljön. De motiverade sina val av innehåll på följande sätt.

"Bilder var det mycket på regnskogen, för att man skulle se hur mycket som togs bort. Det är lättare att se för man tar ju åt sig mycket mer när det är bilder. Det är samma som på den fattiga befolkningen det var också mycket bilder och det är också lättare att ta in än om man läser om det". (Tjej 1, IT/Media)

"Det var en bild på ett kärnkraftverk som bolmade ut vatten sen natur runt om som visade att det var rent. Men vi kollade inte så mycket på bilder jag vet inte om det fanns så mycket. (Kille 1, IT/Media)

Bildinnehåll betraktades alltså på olika sätt av eleverna.

Hur användes Internets interaktiva funktioner?

En av fördelarna med internet är att det är så enkelt att själv bidra med innehåll, vi såg att interaktiviteten när det gällde den egna länksamlingen utnyttjades och uppskattades. Vi undrade om, och hur mycket eleverna hade använt sig av Internets interaktiva funktioner under projektet? I enkäten frågade vi om eleven hade:

- Deltagit i onlinespelet FreeRice.
- Deltagit i en community.
- Skrivit i en blogg.
- Svarat på webbfrågor.
- Deltagit i något diskussionsforum.

På frågan om eleven hade deltagit i en community svarade endast en elev ja. När vi formulerade frågan hade vi avsett undersöka om de använt "Webben" – skolans egen webbsida, och projektets hemsida under projektet. Men troligtvis har inte eleverna gjort samma koppling. Enligt lärarna och genom intervjuer med lärarna ser det ut som om de flesta elever har använt sig av länksamlingarna på "Webben". De har också lagt upp sitt eget material där, samt tagit del av andras material.

På frågan om de har spelat onlinespelet Freerice.com, ett kunskapsspel, är vi också lite osäkra på hur mycket lärarna har uppmuntrat eleverna att testa spelet. I vår enkät har 33 av 70 elever svarat att de har spelat, ungefär hälften har alltså spelat detta onlinespel.

I de tre övriga frågorna om blogg, webbfrågor och diskussionsforum ser resultatet ut på följande sätt, se tabell nedan.

Tabell 1: Använt sig av Internets interaktiva funktion

Fråga	Ja	Nej	Ej svarat	Totalt
Bloggat	4	67	-	71
Webbfråga	1	70	-	71
Diskussionsforum	4	65	2	71

Vi kan konstatera att endast ytterst få elever har bloggat eller deltagit i diskussionsforum om projektet. Samtidigt bör poängteras att detta skett helt på elevens eget initiativ, och vi kan se det som ett exempel på att eleverna har använt sig av kunskaper inom mediekompetensområdet, som inte lärs ut av skolan.

Vi vill se på resultatet för den här frågan utifrån hur lärare själva ser på användandet av media. Lärarna rekommenderar GP och är angelägna om att eleverna motiveras till att läsa, de ser läsningen som viktig. På skolan finns GP, som eleverna kan läsa, gratis.

"... man utvidgar sitt ordförråd och den allmänna kompetensen. Och så blir det lättare att göra det på nätet också. Så i första hand, ta till sig det normala, där är jag nog lite gammalmodig. Men för jag vet ju, att de går direkt in på nätet, men har man inte läst tidningen så är det svårare att sovra. Man kan vara kritisk ändå men det viktiga är läsningen hela tiden." (lärare 3)

Vi ville också ta reda på om eleverna använde Internets kommunikativa funktioner. Mail till exempel användes enligt intervjuaren.

"vi mailade landets ambassad i Sverige" (Kille 2-IT/Media)

Hur ser eleverna på att lära sig mediekompetens?

För eleven är det betydelsefullt att lära sig saker om media som även kan användas utanför skolans värld. Intresset av att lära sig mer om media är betydelsefullt ur många aspekter. Genom att kunna mycket om media och dess uttrycksformer är man bättre rustad för att kunna möta påverkan ifrån massmedia.

"Kanske inte bara om Photoshop och så. Där sådana grafiska grejer är bara viktiga om man ska jobba med det och det tänker inte jag göra. Men att kritiskt granska, reklam, genustänk, sådana saker är viktigt." ... "Det är ju enklare om man kollar på reklam och tar reda på hur de har tänkt med den här bilden, vad de vill att man ska få för intryck och varför man ska vilja köpa den. Köpa deras produkter." (Kille 2-IT/Media)

Vi ser en medvetenhet hos eleven om varför man ska lära sig om media. Men vi kan inte i vårt material tydligt se vad eleverna har lärt sig om media genom att producera media, utöver de rent praktiska bitarna som att använda programvarorna. FN-rollspelet handlar inte så mycket om att producera media, detta är därför inte så konstigt.

Följande citat visar på att elever även refererar till livet utanför skolan och förhåller sig till eleverna på det andra programmet. En elev från IT/Media säger följande:

"... Vi fick göra en broschyr, så kunde de leta fakta men samtidigt hade ju vi lite roligare men jag tycker det är bra, det är en praktisk grej som man kan ha användning av. Om man vill göra något på fritiden så kan Photoshop vara roligt att hålla på med, även om man är jätteduktig, så det tycker jag att är bra att man lär sig och hur man fotar och så." (Kille 2-IT/Media)

TRE IDEALTYPEN

För att åskådliggöra vad som finns i vårt material har vi valt att använda oss av tre idealtyper. Dessa tre idealtyper är inte kopplade till några speciella personer, utan ska ses som ett försök att dra isär intervjumaterialet och lyfta fram några förhållningssätt när det gäller just mediekompetens. Förhållningssätten är undersökta utifrån våra tre teman och beskriver olika sätt att kritiskt granska, kreativt producera och definiera sin läroprocess.

Självständig samhällskritiker

Om vi börjar med den första idealtypen som kan sägas vara en engagerad och intresserad samhällskritiker som har lätt för att ta ställning i olika samhällsfrågor.

Vårt första tema - en kritisk mediekonsument

Här finner vi utifrån vårt första tema - en kritisk mediekonsument, följande:

"Vi mailade ambassadören i Costa Rica. Vi fick också tag på en person som bodde i Costa Rica och som jobbade med miljöfrågor." (Tjej, SPT)

"Jag använder nätet hela tiden, genom att söka information både i skolan och för min egen skull. Jag tycker att den har det mesta. Det är bra att kunna använda böcker också. Men det är ganska tråkigt. Jag har förtroende för nätet." (Kille-SPT)

Den självständiga samhällskritiken är en van medieanvändare och känner till hur man tar reda på mer information genom Internets alla funktioner. Eleven upplever sig ha goda kunskaper om samhället i stort och har lätt för att motivera trovärdighet och tillförlitlighet hos media. Eleven kan också omvandla innehållet rörande komplicerade samhällsfrågor till egna kunskaper och genom dessa formulera egna åsikter.

"Departementet är ju trovärdiga det är ju officiellt. Om det varit diktatur hade jag inte trott på det." ... "Men Storbritannien är det många som läser om. Det ändras ju flera gånger i timman. Jag har också läst undersökningar att Wikipedia har högre pålitlighet än normala uppslagsverk." ... "Wikipedia kan ju ha fel. Men de stora artiklarna är oftast – opartiska." (Kille, SPT)

"... det kom till policydokumentet mål, strategier o sånt, kollade vi mer på landets regeringssida där ville vi ha lite mer partiskt vad de skulle göra och vad de egentligen tyckte." (Kille 1-IT/Media)

"Regeringssida den är nog väldigt trovärdig men sen kanske den inte tar upp så många fel men det den gör rätt tar den upp."(Kille 2-IT/Media)

Vårt andra tema - om att producera innehåll i media

När det gäller vårt andra tema - om att producera innehåll i media och om att känna till det vidgade textbegreppet kan det beskrivas på följande sätt. Eleven är van vid att använda alla typer av medieinnehåll inklusive bilder och rörlig bild för att få reda på fakta men lägger inte själv någon vikt vid att producera innehåll som kommunicerar via bilder och symboler utan använder främst text för att kommunicera sitt budskap. Bilden blir enligt följande:

"Det finns ett tal av premiärministern som vi kollade på ... så vi kollade på bilder och filmer om klimatet."(Kille 2 IT/Media)

"Någon bild hade vi med. En bild som vi tyckte passade in." (Tjej, SPT)

Vårt tredje tema - hur eleven upplever lärandet

Slutligen vårt tredje tema - hur eleven upplever lärandet, kan det beskrivas som en självständig process. Ett exempel kan tas angående att använda källor på skolans webbsida:

"Kollade snabbt på dem, men tycker det är bättre att leta själv. Jag tycker det är bättre att gå vidare och leta själv."(Kille, SPT)

"Det fastnar bättre när man kommit på det själv om jag bara hade läst en text om att landet använder 80 procent el av kärnkraft så hade jag nog inte kommit ihåg det." (Kille 2 IT/Media)

Trygg mediegranskare

Om vi fortsätter med den andra idealtypen som kan sägas vara metodisk säker när det gäller val av källor, har god kännedom om medier och trivs bra i grupparbeten. Samtidigt är denna idealtyp även öppen för möjligheten, att utnyttja lärarnas kompetens för att göra en säkrare bedömning och komma snabbt fram i arbetet.

Vårt första tema - en kritisk mediekonsument

Utifrån vårt första tema kan vi se följande:

"Vi använde internet, väldigt mycket. Men vi lånade också böcker om Costa Rica. Vi försökte hitta artiklar från olika tidningar – stora tidningar som GP och DN, sådana tidningar som vi kände att vi kunde lite på."(Tjej, SPT)

"Till viss del tycker jag det är bra att det är så fritt att man får välja själv vad ska ha med och inte ha med men när det är svårt att hitta något är det till stor hjälp om läraren tar fram något eller försöker hjälpa en"(Tjej 2-IT/Media)

"Vi försökte hitta artiklar från olika tidningar – stora tidningar som GP och DN" (Tjej, SPT)

De svårigheter som beskrivs av en trygg mediegranskare handlar om att värdera medieinnehåll som uttrycker subjektiva åsikter och partiskhet. Strategin för att komma till rätta med problemet innebär att bedöma innehållet utifrån hur andra gör och hur väletablerad källan är. Säkra källor är för "en trygg mediegranskare" A och O och man letar information utifrån att det någonstans finns ett facit.

"... Om det var åsikter så kunde man gå in på bloggar och forum men då fick man kolla ganska mycket så att det stämde med andra källor. Vissa saker var lätta att hitta men typ hur de ställer sig till klimatfrågan och deras mål var svårt att hitta. (Tjej 1-IT/Media)

"Det är lite svårt att veta vad som är egna åsikter – vad som är subjektivt. Men man kan ju jämföra källor också. Personliga värderande källor använder jag inte så ofta. Jag läser dem, men tar inte till mig så mycket." (Tjej, SPT)

En trygg mediegranskare är bekant med regler för källkritik och jämför olika källor.

"Man fick tänka lite logiskt så att de inte hade vinklat för mycket det märkte man ju sen kunde man titta i fler artiklar från någon annan tidning och jämföra." (Tjej 1-IT/Media)

Vårt andra tema - om att producera innehåll i media

Som "trygg mediegranskare" är eleven också medveten om att bilder påverkar när vi fortsätter via vårt andra tema – att producera media. Även om kunskapen - att själv kunna producera innehåll med hjälp av olika programvaror varierar uttrycker eleven en önskan om att även använda bild i representativt syfte.

Vårt andra tema som handlar om att producera eget innehåll i media på ett kreativt sätt och anpassa det efter de möjligheter som media tillhandahåller, utifrån ett vidgat textbegrepp blir därför följande:

- Intervjuare: - Vilka program har ni använt?

"Word och Paint, det är ju inte så avancerat som på IT-media" (Kille, SPT)

"Det var några bilder som illustrerade hur det påverkade Storbritannien. Det var kanske en brist att vi inte tog med flera bilder. Den blev lite torr. Men vi var rätt stressade när vi skrev det." (Kille, SPT)

- Intervjuare: - I er landpresentation, har ni med någon bild? Vilken eller vilka? Varför valde ni den bilden?

"Jo då hade vi massa bilder med, men då tog vi de vanliga, vi hade regnskogen med i bakgrunden sen hade vi flaggan, sen hela landet på kartan, de vanligaste."

- Intervjuare: - Hur tänkte ni när ni valde ut bilderna?

"Vi ville ha något så man ser att det är Brasilien, vi ville få det brasilianskt, få med det man förknippar med Brasilien." (Tjej 2, IT/Media)

Vårt tredje tema - hur eleven upplever lärandet

Vårt tredje tema som handlar om hur eleven upplever lärandet, beskrivs som en kollektiv process.

"Vi lär av varandra." (Tjej 2-IT/Media)

"Bra att jobba tillsammans. Får stöd och kompletterar varandra." (Tjej, SPT)

Design intresserad medieproducent

Om vi fortsätter med den tredje idealtypen som kan sägas vara lika intresserad av form som innehåll. Gärna lägger tid och kreativitet på att uttrycka sig med bilder, lära sig programvaror och känna till genvägar som Google översättningsapplikation.

Vårt första tema - en kritisk mediekonsument

Följande mediestrategi har vi formulerat utifrån det första temat; en kritisk mediekonsument.

"Allt hittade vi på internet"... "Vi pratade med lärarna och de hjälpte till." (Tjej 1, IT/Media)

"Vi surfade runt lite" (Kille 2-IT/Media)

"Göteborgs-Posten, den var enklast, den får vi hem." (Tjej 2-IT/Media)

Och vidare om hur man definierade källor som trovärdiga:

"Sidor som FN, EU och NE är trovärdiga." (Kille 2-IT/Media)

"Fakta var enklast att hitta sen drog vi egna åsikter utifrån fakta och kanske ifrån det vi har läst någonstans." (Kille 2-IT/Media)

- Om du har läst en artikel i GP funderar du på att den skulle kunna vara vinklad?
"Nej inte då i alla fall." (Tjej 1, IT/Media)

Vårt andra tema - om att producera innehåll i media

Den här idealtypen har när vi fortsätter via vårt andra tema - om att producera eget innehåll i media på ett kreativt sätt, anpassat efter de möjligheter som media tillhandahåller och utifrån ett vidgat textbegrepp. Utökas bilden enligt följande:

"PhotoShop för att retuschera kartan och på bakgrunden. Canada har ett löv, för att tona ner det använde vi rätt så mycket PhotoShop och sen arbetade vi i InDesign där vi la in text block och la in bilder." (Kille 1-IT/Media)

"Vi hade vår karta på baksidan av broschyren, den passade bäst där. Sen var det ju att den blev lite tråkig. Bara en karta med land, så vi valde att ha linjegränserna ifyllda och provinserna ifyllda i vitt. Med det var för att designen på broschyren skulle bli snyggare." (Kille 2-IT/Media)

Vårt tredje tema - hur eleven upplever lärandet

Vårt tredje tema som handlar om hur eleven upplever lärandet; om att aktivt bearbeta sina kunskaper genom att själv producera:

"... man lära sig genom att skriva om det vi skrev ju rätt så mycket och skrev ut och läste igenom flera gånger... och att många sidor på nätet upprepar sig man lär sig det tillslut. (Tjej 2-IT/Media)

"Ja det har jag väl, man använder fler sinnen, man ser det." (Kille 2 IT/Media)

"Ja och det var lite så där, vi fick göra en broschyr, så kunde de leta fakta, men samtidigt hade ju vi lite roligare så jag tycker det är bra, det är en praktisk grej som man kan ha användning av om man vill göra något på fritiden. PhotoShop kan vara roligt att hålla på med även om man är så jätteduktig så det tycker jag att är bra att man lär sig och hur man fotar och så." (Kille 1-IT/Media)

SLUTSATSER OCH DISKUSSION

VI SER PÅ ARBETSSÄTT OCH KONTEXTENS BETYDELSE UR TVÅ PERSPEKTIV

Vi börjar med att återge resultatet för arbetsformen där de allra flesta eleverna sa sig vara nöjda, nästan hälften gav omdöme fem. Ytterst få (två) av de 69 eleverna var inte helt nöjda. I enkätmaterialen fanns ingen skillnad mellan killar och tjejer eller mellan de båda programmen. Stor enighet alltså om att det var ett bra arbetssätt. När vi sen ser på upplevelsen av FN-rollspelet som helhet visar det sig att eleverna är snudd på lika nöjda, men att det finns skillnader mellan programmen och mellan killar och tjejer. Eleverna på Samhäll/Tvär var mer nöjda än eleverna på IT/Media och det fanns skillnader på killar och tjejer, främst hos eleverna på Samhäll/Tvär.

Resultatet kan betraktas ur flera perspektiv eller med olika glasögon. Väljer vi ett sociokulturellt perspektiv är den närmsta utvecklingszonen en viktig faktor för inläring. Är det möjligt att skillnaden hör ihop med att Samhäll/Tvär eleverna hade en bättre förståelse om miljöfrågan och/eller mer erfarenhet av att arbeta i projektform? Båda dessa faktorer borde underlätta för eleven när det gällde att utveckla ny kunskap.

Väljer man istället att se FN-rollspelet ur ett perspektiv som tar avstamp i att rollspelet speglar en hegemonisk diskurs får man försöka avgöra vilka ingredienser som kan kännas viktiga för eleverna. En hegemonisk diskurs syftar till att de som är högst upp i hierarkin behåller sin plats genom att normen inte ifrågasätter deras position. I elevernas kommentar om vad som varit mindre bra kan man läsa att det upplevdes som orättvist att: *"alla inte hade lika stor roll och de mindre länderna fick sitta längst bak under rollspelsdagarna, när generalförsamlingen möttes"*. Detta skulle kunna tolkas som ett missnöje över en sorts makthierarki eller - hegemonisk diskurs. Vi ser också att det är en markant skillnad mellan tjejer och killar, när det gäller att vilja ge det högsta betyget.

Vi har också ifrån våra elevintervjuer märkt att elever uppger: att intresset av att lära av varandra ökar när de grundläggande kunskaperna har presenterats av en lärare året innan. Alltså att förkunskaperna var viktiga. Även att elever upplevde att kunskapen fastnar, när de själva får söka och bearbeta den och att den dessutom används för handling i rollspelet, kan poängteras. Vi märker att för eleven är det betydelsefullt att lära sig saker om media som även kan användas utanför skolans värld. Intresset av att lära sig mer om media är betydelsefullt ur många aspekter. Genom att kunna mycket om media och dess uttrycksformer är man bättre rustad för att möta påverkan ifrån massmedia. Däremot kan vi inte i vårt material tydligt se vad eleverna har lärt sig om media, genom att producera media, utöver de rent praktiska bitarna som att använda programvarorna. Något som kanske inte är så konstigt: FN-rollspelet handlar inte så mycket om att producera media.

VI SER PÅ HUR ELEVERNA VÄLJER MEDIA OCH ARBETAR MED KÄLLKRITIK

Vi kan konstatera att endast ytterst få elever har bloggat eller deltagit i diskussionsforum om projektet. Samtidigt bör poängteras att vid de tillfällen som eleverna har bloggat eller på andra sätt varit interaktiv via media har detta skett helt på elevens eget initiativ. Vi kan se det som ett

exempel på att eleverna har använt sig av kunskaper inom mediekompetensområdet, som inte lärs ut av skolan. Googles översättningsfunktion är ytterligare ett exempel på detta.

På skolan finns ett klassiskt förhållningssätt till vilka media som rekommenderas. De medier som bedöms som mest trovärdiga är dagstidningar som GP, DN osv. Metro och kvällspress bedöms som mindre trovärdiga. I elevernas svar kan vi se att de i mångt och mycket följer lärarnas rekommendationer. Men att de i olika utsträckning prövar sig fram på egen hand.

Hos eleverna såg vi exempel på att de på flera sätt praktiserade källkritiska metoder. De sade sig också ha lättast för att få fram fakta. Stegen från att ta fram information till att formulera ett policydokument var svårare, och många använde de säkra källorna som fanns på projektets länksida. Men även om sidan kunde betraktas som säker, behövde eleven ta ställning till innehållet utifrån vem som var avsändare. Vi fann exempel på en medvetenhet om hur de olika källorna presenterar sitt material. Till exempel att regeringssidan är trovärdig, men inte tar upp så många fel. Något som vi tolkat som att här har eleven förhållit sig källkritisk på flera sätt, som att även se till innehållets tendens.

I vårt intervjumaterial uppger eleverna också att samma eller liknande information finns på flera ställen. Men inte att de ser någon anledning att hitta primärkällan.

VI SER PÅ FÖREKOMSTEN AV ETT UTVIDGAT TEXTBEGREPP

Eleverna hade förutom text- och bildinnehåll, använt sig av filmer som politikernas tal om miljöproblem, som de funnit på nätet, för att lära sig om landet och miljön. Vi tolkade våra intervjuer som att eleverna uppmärksammade bild i olika utsträckning. De olika programmen har också olika inriktning. Eleverna på IT/Media har större kännedom om bild än de på Samhäll/Tvär. Generellt för skolan är att man betonar vikten av läsningen och avser då främst läsningen och tolkningen av text.

Ifall vi går vidare med vårt andra tema om hur eleverna producerar innehåll, i media under projektet, kan vi direkt konstatera att det inte handlade om speciellt många olika typer av innehåll. Här var det också främst text men också till viss del bild som stod i fokus. Skillnaden mellan programmen blev här extra tydlig, när det gällde den mer produktiva delen. Samhäll/Tvär-eleverna använde endast textbaserade program för sina presentationer, medan eleverna på IT/Media skulle producera en liten folder om landet med bilder. De programvaror som användes var i första hand Word och Paint hos Samhäll/Tvär-eleverna. Eleverna på det andra programmet hade en lite större palett: här blev InDesign och PhotoShop också använda. Hur eleverna väljer ut bilder och symboler till sina presentationer varierade rätt mycket. Enligt elevintervjuerna fanns allt ifrån en genomtänkt tanke om symboler till att de i slutet la in en bild som illustration, för att det inte skulle bli så torrt. Att göra egna bilder var ovanligt, men förekom. De bilder som används återanvänds, plockas från material som redan finns.

VI SER PÅ VÅRA IDEALTYPER UTIFRÅN MÖJLIGHETSHORIZONTER

För att beskriva det mönster av skillnader som vi ser i vårt material har vi konstruerat tre idealtyper; Självständig samhällskritiker, Trygg mediegranskare och Design intresserad

medieproducent. Vi har i dessa försökt ge form åt de olika sätt som eleverna har använt sig av media, i lärandesyfte under projektet.

Varför eleverna använder sig av olika förhållningssätt eller strategier finns inte att se inom vårt intervjumaterial. Men om vi tar hjälp av till exempel Thomas Ziehe och hans möjlighets-horisonter, med de tre kulturella tendenser som han urskiljer, kan vi eventuellt få lite större förståelse för vad det kan handla om. Den första tendensen han urskiljer – reflexivitet, beskriver han enligt följande:

"Vår kultur erbjuder oss allt mer kunnande som låter oss iaktta, avbilda, tematisera och kommentera oss själva, ungefär som en videokamera. Allt fler sekundära erfarenheter som gäller oss själva står till förfogande, alltså sådana erfarenheter som jag nu endast gör på ett förmedlat sätt, och som alltid existerar redan före de egna, primära erfarenheterna." (Ziehe, 1986, s. 346)

Beskrivningen av den andra - görbarhet lyder som nedan:

"Därigenom karakteriseras allt fler livsområden som "görbara", dvs också möjliga att problematisera, tematisera och förändra. För att kunna beteckna något som görbart måste jag anse det vara "disponibelt", möjligt att förfoga över. Jag menar att sådan disponibilitet tillskrivs allt bredare livsområden. Det gäller nu för tiden t ex också min egen kropp och dess utseende, min kommunikationsförmåga, hela min habitus, min relationsverklighet." (Ziehe, 1986, s. 348)

Slutligen beskriver han den tredje - individualisering:

"Därmed avser jag alltså den enskildes tendentiella frikoppling från de traditionella tolkningsmönster som härrör ur hans sociala ursprungsmiljö. (Jag knyter inte något enfatiskt individualitetsbegrepp till detta – möjlighetsbetingelserna för detta kunde man diskutera separat.) Individualiseringen är uttryck för en kulturell moderniseringsprocess, som ger den enskildes kulturella klassificering av sig själv en allt högre biografisk vikt." (Ziehe, 1986, s. 349)

Om vi tar på oss ett par glasögon som fokuserar på en bredare förändring utifrån tanken om en kulturell moderniseringsprocess, kanske dessa också skulle kunna innebära olika förhållningssätt till lärande? Ifall vi leker med tanken att koppla samman de olika förhållningssätt som vi urskiljer ur vårt intervjumaterial, med tanken om tre kulturella tendenser, skulle bilden kunna bli enligt följande.

Den idealtyp som vi betecknat som en Självständig samhällskritiker, skulle vi vilja koppla samman med en tendens om: individualisering; en frikoppling från traditionella tolkningsmönster, så som Ziehe tar upp det.

Den andra idealtypen som vi kallat Trygg mediegranskare, ser vi en tendens om att: tankar om vad som är görbart dominerar; allt mer är möjligt att tematisera och problematisera.

Den tredje idealtypen som vi kallat en Design intresserad medieproducent, ser vi mer en tendens om: medias möjlighet för reflexivitet är det som fångar intresset; att avbilda, och kommentera.

TANKAR OM HUR SKOLAN KAN MÖTA ELEVERNAS OLIKA FÖRHÅLLNINGSSÄTT

En viktig fråga för lärare är hur skolan skapar motivation för elevernas lärande. Vi har i undersökningen sett att eleverna använder sig av olika strategier eller förhållningsätt. Dessa är olika, men lika viktiga och användbara för att skapa motivation. Om vi börjar med eleverna som har en tendens att arbeta som en Självständig samhällskritiker borde det vara viktigt för eleven att få frihet att själv forma egna tankar om olika fenomen. Lärandet behöver inte alltid vara en socialprocess. För den andra tendensen - Trygg mediegranskare - är detta däremot väldigt viktigt, att lära av varandra i ett sammanhang och att kunna tematisera och problematisera i en tillåtande värld. I den tredje tendensen - Design intresserad medieproducent - finns kopplingar till det utvidgade textbegreppet. Förhållningssättet handlar här om att eleverna får möjlighet att visa upp och representera sina tankar genom att gestalta i media.

Med hjälp av dessa tre skilda förhållningssätt, tror vi, att det kan vara möjligt att bättre ta vara på de enskilda elevernas olika strategier för att tillskansa sig en mediekompetens.

TANKAR OM FORTSATT FORSKNING

Slutligen vill vi förmedla några tankar om fortsatt forskning. De tre idealtyper som vi urskiljt kan säkerligen diskuteras vidare. Dels utifrån ett större empiriskt material, dels utifrån en vidare och djupare teoretisk genomgång. Ja överhuvudtaget relevansen i att använda idealtyper i vårt material, kan diskuteras. Men det vi har urskiljt som tre olika förhållningssätt, kan vi så här efteråt tänka oss att pröva på andra typer av lärosituationer och då också fördjupa den teoretiska stringensen. För fortsatta studier om hur det står till med mediekompetensen i våra skolor tycker vi är viktigt. Det är något som inte bara berör olika forskarmiljöer, utan även är en fråga för dagens och morgondagens samhällsmedborgare.

LITTERATURFÖRTECKNING

- Buckingham, D. (2003). *Media Education. Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity Press.
- Claesson, S. (2002). *Spår av teorier i praktiken*. Studentlitteratur.
- COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES. (10.11.2005). *Proposal for a RECOMMENDATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on key competences for lifelong learning* COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES. Brussels: COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES.
- Crozier, M. (2007). Recursive Governance: Contemporary Political Communication and Public Policy. *Political Communication*, 24: 1, ss. 1 — 18.
- Dysthe, O. (2003). Sociokulturella teoriperspektiv på kunskap och lärande . i O. Dyshe, *Dialog, samspel och lärande*. Lund: Studentlitteratur.
- ec.europa.eu. (2009). http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc80_en.htm
Hämtat från ec.europa.eu: http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc80_en.htm
- ec.europa.eu. (2009). <http://ec.europa.eu/education/more-information/>. Hämtat från ec.europa.eu: (http://ec.europa.eu/education/more-information/doc/keysum_en.pdf)
- eu-upplysningen. (2009). (<http://www.eu-upplysningen.se/Amnesomraden/EU-stod-och-bidrag/Informationsteknik/>) . Hämtat från www.eu-upplysningen.se: <http://www.eu-upplysningen.se/Amnesomraden/EU-stod-och-bidrag/Informationsteknik>
- Fiske, J. (första utgåvan 1990, 2004). *Kommunikationsteorier En introduktion*. Uppsala: Wahlström & Widstrand.
- Fogelberg, K. (2005). *Media Literacy. En diskussion om medieundervisning. Arbetsrapport nr 25*. Göteborgs universitet, Institutionen för Journalistik och Masskommunikation.
- Frau-Meigs, E. D. (2006). *Media Education A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals*. UNESCO.
- Göran Leth och Torsten Thurén. (2000). *Källkritik för Internet, RAPPORT 177*. Stockholm: Styrelsen för PSYKOLOGISKT FÖRSVAR.
- Ingrid Carlgren och Ference Marton. (2004). *Lärare av i morgon*. Stockholm: Lärarförbundet.
- Kress, G. R. (2003). *Literacy in the new media age*. London: Routledge.
- Paechter, C. F. (1998). *Educating the Other. Gender, Power and Schooling*. London: Falmer Press.
- Peter Eriksson, Mikael Gilljam, Henrik Oscarsson och Lena Wängnerud. (2009). *Metodpraktikan*. Vällingby: författarna och Norstedts Juridik AB.

Skolverket. (2009).

<http://www.skolverket.se/sb/d/726/a/13845/func/amnesplan/id/SH/titleId/Samhällskunskap>.

Hämtat från skolverket.se:

Skolverket. (2009). www.skolverket.se/sb/d/3175. Hämtat från skolverket.se:

<http://www.skolverket.se/sb/d/3175>

Tornero, J. M. (1997). *Empowerment through Media Education. An intercultural Dialogue*. (S. T.-D. Ulla Carlsson, Red.) Göteborg: Nordicom at Göteborg University.

Verniers, E. B. (1997). *Empowerment Through Media Education. An Intercultural Dialogue*. (S. T.-D. Ed: Ulla Carlsson, Red.) Göteborg: Nordicom, Göteborgs University.

Ziehe, T. (1986). Inför avmystifiering av världen. Ungdom och kulturell modernisering. i M. L. Molander (Red.), *Postmoderna tider?* Nordstedts förlag.

BILAGA 1

FRÅGOR TILL ELEVER IT/MEDIA OCH SAMHÄLL/TVÄR

Tema 1: medier och kritiskt granskning

Vilket land hade du?
Vad visste du om landet innan?
Vad visste du om klimatfrågan innan?
Hur gjorde ni i gruppen för att söka information, att hitta källor?
Vilka källor har du använt dig av?
Vad letade ni efter? Var letar man då?
Hur gick ni vidare – och om ni gjorde det
Hittade ni några egna källor som ni kunde använda?
Vad avgjorde om ni använde den?
Vilka svårigheter stötte ni på?
Källkritik, hur har ni övat på att tänka källkritiskt, tidigare?
Vilka medier är trovärdiga?
Varför är de trovärdiga? Vad är det som gör att medier är trovärdiga eller inte?
Vilken typ av innehåll var lättast att hitta? Fakta eller förklaringar?
Varför?
Tänker du på att innehållet eventuellt kan innehålla personliga åsikter och värderingar?
Hur kan man se det?
Har du använt dig av sådana källor?
Har du tittat på bilder/filmer från ditt land eller om klimatfrågan?
Kommer du ihåg någon speciell?
I er landpresentationen har ni med någon bild? Vilken eller vilka?
Varför valde ni den bilden?

Tema 2: medier som gestaltsform och som sätt att lära sig

Vilka medieverktyg/program har du använt dig av i landfakta/broschyr och/eller policydok?
Vilka förkunskaper har du om dessa? Mycket/lite? Kan du mer nu?
Har ni lärt er av varandra/utbytt kunskaper om program och liknande under FN-rollspelet?
Vad har du lärt dig om landet/klimatfrågan genom att själv producera material?
I det här projektet FN-rollspelet, får ni ta reda på mycket själva.
Har det varit bra eller dåligt? Varför tycker du det? (jobbar ni ofta så här?)

Tema 3: medier som läromedel

Ni får dels söka själv på nätet via olika källor, dels också producera eget material - tycker du att det tillför något i kunskapsprocessen?
Vad och på vilket sätt?

BILAGA 2

ANONYM ELEVENKÄT

Sätt betyg på en skala 1-5, där ett är det lägsta betyget på följande delar. Skriv gärna en kommentar under.

Kryssa för om du är kille eller tjej!

Kille

Tjej

A. Vad tycker du om förberedelser och upplägg före rollspelet?

1 2 3 4 5

Kommentar:

B. Vad tycker du om att ha arbetat koncentrerat i projektform (heldagar)?

1 2 3 4 5

Kommentar:

C. Har det varit lagom med tid?

1 2 3 4 5

Kommentar:

D. Vad tycker du om ämnet klimatfrågan?

1 2 3 4 5

Kommentar:

E. Vad tycker du om handledningen under förberedelserna?

1 2 3 4 5

Kommentar:

F. Vad tycker du om "förspelet"?

1 2 3 4 5

Kommentar:

G. Vad tycker du om FN-rollspelsdagarna?

- som helhet

1 2 3 4 5

Kommentar:

- den formella förhandlingen

1 2 3 4 5

Kommentar:

-de informella mötena

1 2 3 4 5

Kommentar:

-presskonferensen

1 2 3 4 5

Kommentar:

Vilken presskonferens deltog du i?

Amerika Afrika Asien Stormakter Europa

-mötesordföranden

1 2 3 4 5

Kommentar:

- mingel efteråt

1 2 3 4 5

Kommentar:

H. Hur fungerade samarbetet med dina gruppmedlemmar?

1 2 3 4 5

Kommentar:

I. Skriv vad du tycker var bra och mindre bra med FN:s rollspelet. Dina synpunkter är viktiga, om vi i framtiden ska låta kommande elever pröva på arbetsformen.

J. Har du använt dig av något av följande runt rollspelet?

I. Har du deltagit i något diskussionsforum på nätet runt rollspelet?

Ja Nej

Kommentar:

2. Har du svarat på någon/några webbfrågor kring rollspelet?

Ja Nej

Kommentar:

3. Har du kommenterat material runt FN-rollspelet via nätet?

Ja Nej

Kommentar:

4. Har du skrivit i en blogg om FN-rollspelet?

Ja Nej

Kommentar:

5. Har du deltagit i en community om FN-rollspelet?

Ja Nej

Kommentar:

6. Har du spelat onlinespel som "Free-rice" under FN-rollspelet?

Ja Nej

Kommentar: